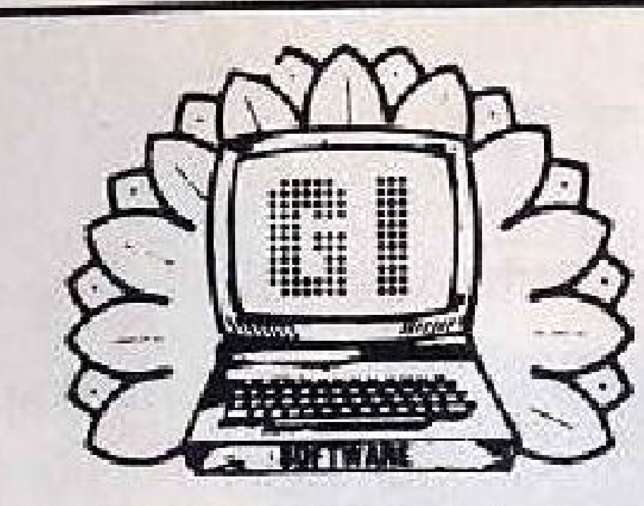

TILT
MICROLOISIRS
CONCOURS
GAGNEZ DES MSX, DES SOFT, DES PLACES POUR AMSTRAD EXPO...
BOXE
PLUS SOFT SERA LA CHUTE
KIT EN STOCK
CREEZ SANS PROGRAMMER
SCANDALE!
LES IBM JOUENT AUSSI
PASSIONS 86
AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, SPECTRUM, APPLE... TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS
M 3085-28-19 F
N° 28 MENSUEL JANVIER/FEVRIER 1986 - 19 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE 6 FS - CANADA : 2,50 $ CANADIENS - MAROC 25,70 DH - ESPAGNE : 530 PESETAS

GUILLEMOT
International Software

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY

tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17

du lundi au samedi de 9 à 19 h.



Welcome to the pleasure game

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

COMMODORE 64

Anatomie du C 64	199 F
Langage mach. C 64	149 F
Livre de l'imprimante	179 F
Livre tect. disquette	179 F
Le nouveau C 128	129 F
Livre tect. cass. 1530	99 F
Peeks et Pokes C 64	99 F
Trucs et Astuces C 128	149 F
Trucs, astuces C64 N° 1	149 F
Trucs, ast. C 64 N° 2	149 F
A view to a kill (D)	125 F
Adventure constr. (D)	159 F
Arcade hall of fame (D)	129 F
Basic 64 (D)	267 F
Beach head II (D)	149 F
Combat leader (D)	145 F
Conan (F) (D)	175 F
Dambusters (F) (D)	139 F
Datamat (F) (D)	267 F
Davids midnight magic (D)	93
Donald duck (D)	163 F
Elite (D)	185 F
Extratool (D)	192 F
F15 Strike eagle (D)	145 F
Fighter pilot (F) (D)	129 F
Fighting warrior (D)	142 F
Franckie goes to Hollywood (D)	154 F
Frank Bruno's boxing (D)	135
Gd master (D)	157 F
Hacker (D)	128 F
Illusion (D)	151 F
Impossible mission (D)	149 F
Jump Jet (D)	129 F
Kennedy approach (D)	145 F
Lode runner (D)	279 F
Lucifer realm (D)	163 F
Mail order monsters (D)	165 F
Mig alley ace (D)	145 F
Music constr. set (D)	159 F
Oxford pascal (D)	347 F
Pascal 64 (D)	267 F
Pinball constr. (D)	165 F
Powerplan (D)	480 F
Print shop (D)	244 F
Profimat (D)	267 F
Rescue on Fractalus (D)	129
Revolution 1789 (D)	230 F
Road race (F) (D)	129 F
Rocky horror show (D)	109 F
Scarabaeus (D)	148 F
Seven cities of gold (D)	165 F
Shadow fire (D)	135 F
Skyfox (D)	145 F
Slapshot (D)	113 F
Space pilot 2	102 F
Speed king (D)	129 F
Spy vs spy II (D)	141 F
Spy's demise (D)	149 F
Starion (D)	127 F
Stock 64 (D)	551 F
Summer games (D)	155 F
Summer games II (D)	169 F
Supper zaxxon (D)	149 F
Textomat (D)	267 F
The hobbit (D)	139 F
Théâtre europe (D)	136 F
They sold a million (D)	143 F
Trivia (D)	105 F
Ultima III (D)	245 F
Ulysses and the Golden fleed (D)	154 F
Virgule senior (D)	542 F
Way of the exploding fist (F) (D)	139 F
Wild West (D)	148 F
William Wobbler (D)	154 F
Winter games (D)	150 F
Wizard (D)	148 F
Wizardy (D)	133 F
A view to a kill	119 F
Air wolf	78 F
Arcade hall of fame	103 F
Archon	115 F
Audio video catalogue	136 F
Azimuth (F)	105 F
Battle for midway (F)	115 F
Battle of Britain	102 F
Beach head II	89 F
Blackwyche	99 F
Blade runner	90 F
Blue max 2001	95 F
Boulderdash II	115 F
Boxing	99 F
Bruce Lee (F)	95 F
Castle of terror	105 F
Cauldron	85 F
Cheque book	136 F
Chop Lifter	125 F
Codename Mat II	97 F
Crasy comets II	102 F
Dambusters (F)	95 F
Database	157 F
David's midnight magic	125 F
Decathlon (F)	95 F
Diary of adrian mole	99 F
Donald duck	99 F
Dynamite dan	82 F
Electronic adress book	136 F
Elidon (F)	98 F
Elite	139 F
Entombed	105 F
Everyone's a wally	105 F
F15 Strike eagle	145 F
Fast load (cart)	209 F
Fighter pilot	105 F
Fighting warrior	92 F
Five a side football	89 F
Franckie goes to Hollywood	99 F
Franck bruno's boxing	95 F
Gd master	135 F
Ghostbusters (F)	105 F
Graphologie	135 F
Gremlins	105 F
Gyroscope	90 F
Hacker	99 F
Hard hat mac	115 F
Herbert's dummy run	119 F
Home inventory	136 F
Hypersports	79 F
Imhotep	102 F
Impossible mission	99 F
International soccer	175 F
Journey	115 F
Jump jet	109 F
Karateka	109 F
Kennedy approach	95 F
Light pen	195 F
Lode runner	125 F
Lords of midnight	75 F
Maillist	136 F
Master of the lamps (F)	105 F
Mig alley ace	125 F
Mimi	200 F
Monster trivia (F)	82 F
Monty on the run	102 F
Mr. Do	95 F
Music constr. set	136 F
Music studio (F)	105 F
My chess II	95 F
Never ending story	102 F
Nodes of yesod	119 F
Now games	115 F
On court tennis (F)	105 F
One on one	125 F
Oxford pascal	179 F
Paper clip	674 F
Paradroid	82 F
Photo slides Homes movies	136 F
Pitshop II	99 F
Pole position (F)	95 F
Racing destruction	148 F
Racing destr. set (D)	165 F
Rambo	90 F
Realm of impossibility	129 F
Recipes	136 F
Red arrow	97 F
Rescue on fractalus	99 F
Road race	105 F
Robin of sherwood	105 F
Rocky horror show	109 F
Ruppert	109 F
Sabre wulf	108 F
Scarabaeus	114 F
Shadow fire	95 F
Skyfox	109 F
Slapshot (hockey s/ gl.)	95 F
Solo flight (F)	145 F
Sorcery	95 F
Space pilot II	82 F
Speed king	119 F
Spy vs spy	95 F
Spy vs spy II	115 F
Spy's demise	115 F
Staff of Karnath	95 F
Stamps	136 F
Starion	102 F
Steve davis snooker	95 F
Strip poker	95 F
Summer games II	95 F
Super zaxxon	95 F
Terror molinos	105 F
The hobbit	139 F
The rats	105 F
Theatre europe	115 F
They sold a million	95 F
Tour de France	109 F
Trivia F	79 F
Turbo 10	249 F
Turbo 20	229 F
Turbo 50	389 F
Virgule junior	262 F
Way of the exploding fist	71 F
Who dares win II	82 F
Wild ride	71 F
William wobbler	106 F
Winter games	99 F
Wizard lair	109 F
Wizardry	119 F
World series baseball	86 F
X Per	694 F
FIGHT NIGHT	103 F
FIGHT NIGHT (D)	146 F
GYROSCOPE (D)	125 F
GOONIES	110 F
SUPERMAN	101 F
NOW GAMES II	102 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE (D)	128 F
FRIDAY THE 13 TH	90 F
FRIDAY THE 13 TH (D)	177 F
COMMANDO	100 F
ZORRO	113 F
OUTLAWS	104 F
MERCENARY	106 F
GREMLINS (D)	121 F

SPECTRUM

A view to a kill	119 F
Aladdins cave	69 F
Alien 8	99 F
Arcade hall of fame	103 F
Archon	126 F
Astro clone	82 F
Atlantis	115 F
Battle for midway (F)	99 F
Big ben strikes again	69 F
Bored of the rings	99 F
Cobalt (F)	85 F
Codename Mat II	119 F
Combat lynx (F)	95 F
Compilateur integral	225 F
Confuzion	95 F
Critical mass	97 F
D. Th. Supertest	89 F
Diary of adrian mole	99 F
Disks of death	69 F
Dynamite dan	95 F
Endurance	82 F
Fighter pilot	89 F
Fighting warrior	105 F
Formula one	96 F
Franckie goes to Hollywood	109 F
Frank bruno's boxing	79 F
Geoff capes strongman	82 F
Gremlins	99 F
Gyron	99 F
Gyroscope	82 F
Hacker	105 F
Herbert's dummy run	119 F
Hig way encounter	99 F
Hyper sports	89 F
I of the mask	95 F
Impossible mission	89 F
Intern rugby	82 F
International karaté	89 F
Jets set willy	75 F
Juggernaut	99 F
Knight lore	95 F
Kong strikes back	85 F
La montagne magique	109 F
La quête du chevalier	109 F
La tombe du pharaon	109 F
La ville fantôme	83 F
Lazy jones	85 F
Le survivant (F)	106 F
Lode runner	95 F
Macadam Bumper (F)	140 F
Marsport	102 F
Master chess	95 F
Match day (football)	89 F
Matchpoint (tennis)	85 F
Metabolis	75 F
Microsapiens (F)	125 F
Mikie	77 F
Monty on the run	82 F
Mugsy	81 F
Never ending story	102 F
Night shade	95 F
Now games	119 F
Objectif Elysée (F)	111 F
Panzadrome	114 F
Paws	99 F
Pole position	95 F
Profanation	99 F
Red arrows	99 F
Riddler's den	86 F
Robin of sherlock	82 F
Robin of sherwood	115 F
Rocky horror show	94 F
Ruppert	105 F
Saboteur	90 F
Sabre wulf	95 F
Shadow fire	95 F
Shadow of the unicorn	163 F
Sorcery	115 F
Sorderons shadow	105 F
Southern belle	99 F
Spy vs spy	95 F
Star quake	82 F
Starion	89 F
Steve davis snooker	85 F
Sword and sorcery	111 F
Taucell	82 F
The hobbit	165 F
The rats	105 F
They sold a million	95 F
Tomahaws	99 F
Vox (F)	160 F
Way of the explodinf fist	99 F
Wham for wham (Music box)	102 F
Wizard lair	95 F
World series baseball	84 F
World series basketball	82 F
Xcel	76 F
3 WEEKS IN PARADISE	110 F
SIR FRED	110 F
LORDS OF THE RINGS	131 F
YOUR HEALTH	110 F
AUSTERLITZ	110 F
YIE AR KUNG FU	77 F
NOW GAMES II	102 F
2112 AD	79 F
COMMANDO	79 F
FORBIDDEN PLANET	89 F

AMSTRAD

1 Trucs et astuces pour CPC	149 F
11 Montage ext. et périph. du CPC	199 F
12 Livre du CP/M2.2 CP/MPLUS	149 F
14 Routines d'Amstrad	149 F
2 Progr. Basic	129 F
3 Basic au bout des doigts	149 F
4 Amstrad ouvre toi	99 F
5 Jeux av comment les progr.	129 F
6 Bible programmeur Amstrad	249 F
7 Langage mach. CPC	129 F
8 Graphismes, sons CPC	129
9 peeks, pokes du CPC	99 F
3 D Boxing (D)	142 F
3D Grand prix (D)	146 F
3D Magacode (D)	196 F
3D Voice chess (D)	154 F
A view to a kill (D)	147 F
Absurdity (F) (D)	179 F
Airwolf (D)	125 F
ALex higgin's snooker (D)	125
Alien (D)	125 F
Amelie minuit (D)	166 F
Ams golf (D)	125 F
AMS - ASM (D)	335 F
Amsword (D)	234 F
Atlantis (D)	157 F
Autoformat. assemb. (D)	269 F
Beach head (F) (D)	169 F
Biorythme (F) (D)	159 F
Braxx bluff (D)	125 F
Bruce Lee (D)	150 F
Centre court tennis (D)	125 F
Codename mat (D)	125 F
Codename mat II (D)	144 F
Dams (D)	294 F
Datafile II (D)	129 F
Datamat (D)	338 F
Decision maker (D)	276 F
Devpac (D)	188 F
Dossier G (D)	157 F
Electro Freddy (D)	125 F
Entrepreneur (D)	276 F
Fantastic voyage (D)	125 F
Fighter pilot (F) (D)	138 F
Frank Bruno's boxing (D)	145
Gleen hoddle (D)	118 F
Harrier attack (D)	125 F
Hi rise (D)	133 F
Highway encounter (D)	100 F
Hunchback (D)	125 F
Hunter killer (D)	125 F
Jump jet (D)	135 F
Logo (D)	159 F
Lords of midnight (D)	135 F
Ludessin (D)	162 F
Macadam bumper (D)	178 F
Magic Painter (F) (D)	159 F
Manager (D)	178 F
Master chess (D)	125 F
Masterfile (D)	276 F
Meutre à gr. vitesse (D)	215 F
Microgéo (D)	160 F
Microgestion (D)	179 F
Micropen (D)	451 F
Mini office (D)	102 F
Mission delta (D)	154 F
Pinball (D)	197 F
Punchy (D)	105 F
Pyjamarama (D)	125 F
Raid (D)	150 F
Red arrows (D)	135 F
Reflexion (D)	165 F
Roland ahoy (D)	123 F
Roland goes digging (D)	125
Roland in the caves (D)	123 F
Roland in time (D)	123 F
Roland on the ropes (D)	123 F
Salut l'artiste (dao) (F) (D)	201
Screen designers (D)	130 F
Slapshot (D)	139 F
Sorcery plus (D)	134 F
Souls of Darkon (D)	143 F
Space hawks (D)	125 F
Spannerman (D)	125 F
Splat (D)	125 F
Star watcher (D)	233 F
Steve davis snooker (D)	165 F
Subterranean (D)	125 F
Super pipeline II (D)	125 F
Textomat (D)	338 F
The devils crown (D)	130 F
The illustrator (D)	205 F
The quill (D)	269 F
They sold a million (D)	143 F
Triple pack (D)	130 F
Trivia (D)	133 F
Use it (D)	133 F
Wizard lair (D)	133 F
3D Boxing	108 F
3D Grand prix	108 F
3D Invaders	91 F
3D Stunt rider	109 F
3D Voice chess	133 F
A view to a kill	115 F
Absurdity (F)	135 F
Admiral graf spee	91 F
Affaire en or	146 F
Air traffic control	105 F
Airwolf	109 F
Alex higging's snooker	105 F
Alien 8	99 F
Alien break-in	85 F
Amelie minuit	119 F
American football	91 F
Amilettres	126 F
Amsgolf	91 F
Amstradivarius	118 F
Amstral	101 F
Amsword (F)	201 F
Analyse d'un bilan	125 F
Android 2	95 F
Animal vegetal mineral	91 F
Argo navis	76 F
Artist and sprite designer's	99
Astro attack	91 F
Atlantis	115 F
Atom smasher	91 F
Autoformat. à l'assembl.	199 F
Azimuth head align. tape	99 F
Backgammon	89 F
Battle beyond the stars	119 F
Battle for Britain	108 F
Battle for Midway (F)	115 F
Beach head (F)	95 F
Biorythme (F)	108 F
Blagger	92 F
Boulderdash	109 F
Braxx bluff	115 F
Brian jack superstar	99 F
Brian's bloodaxe	119 F
Bridge	111 F
Bridge it	91 F
Budget familial	138 F
Bugs buster	121 F
Business	159 F
Cauldron	100 F
Center court tennis	115 F
Challenger	119 F
Cheops	59 F
Chirologie	119 F
Chopper squad	65 F
Chuckie egg	95 F
Chuckie egg 2	92 F
Classic adventure	91 F
Classic racing	91 F
Cobra	109 F
Code name mat II	109 F
Codename Mat	91 F
Coloric	104 F
Combat lynx (F)	125 F
Computers hits 10	99 F
Confuzion	95 F
Cours de solfège	183 F
Crasy golf	91 F
Cyrus chess	106 F
D.A.O.	109 F
D. Th. Decathlon	95 F
Dactylograp. méth. Pitman	91
Dames	106 F
Dams	224 F
Dark star	95 F
Data base	136 F
Datafile II	129 F
Death pit	106 F
Defend or die	95 F
Detective	115 F
Diary of adrian mole	99 F
Dopple ganger	115 F
Dossier G	115 F
Dragons Gold	91 F
Dundarach	109 F
Dynamite dan	82 F
Easi amscalc (F)	201 F
Easy writer	99 F
Electro freddy	91 F
Elidon	115 F
Etude des coniques	99 F
Everyone's a wally	109 F
Fighter pilot	85 F
Fighting warrior	77 F
Football manager	85 F
Force 4	109 F
Formula one	89 F
Franck Bruno's boxing	95 F
Frankenstein	115 F
Fruit machine	91 F
Fruty franck	83 F
Galaxia	69 F
Genesis	102 F
Geoff capes strongman	92 F
Ghostbusters (F)	105 F
Gilligan's gold	89 F
Gleen hoddle	91 F
Graphologie	129 F
Gremlins	105 F
Gutter	108 F
Hacker	92 F
Hard hat mack	119 F
Harrier attack	91 F
Haunted hedges	91 F
Herberts dummy run	106 F
Hi rise	92 F
Highway encounter	76 F
Histo-Quizz	109 F
Hold up	108 F
Holliwood Palace	115 F
Home budget	165 F
Huntchback	75 F
Huntchback II	95 F
Hunter Killer	91 F
Hyperspace 4	109 F
Initiation au basic F	201 F
Jack and the beanstalk	99 F
Jet set Willy	89 F
Jeu de marelle	117 F
Jewels of babylon	75 F
Joyaux de Babylone (F)	99 F
Juggernaut	89 F
Jump jet	105 F
Key Factor	105 F
Knight Lore	95 F
Kong strikes back	95 F
L'Ardoise magique	91 F
L'horloger 1	89 F
L'Horloger 2	91 F
La course à la boussole	91 F
Laserwarp	91 F
Le géographe	91 F
Le pendu	91 F
Le survivant (F)	108 F
Le tigre et la chèvre	117 F
Les chiffres magiques	91 F
Les lettres magiques	91 F
Light pen	205 F
Logiforme	110 F
Logiphrase	110 F
Lords of midnight	95 F
Loto	117 F
Ludessin	141 F
Macadam bumper	140 F
Magic painter (F)	108 F
Manager	125 F
Manic miner	89 F
Marsport	102 F
Master chess	105 F
Master of the lamps	105 F
Masterfile	234 F
Match day	79 F
Mégacode	159 F
Meurtre à grande vitesse	149 F
Microgeo	115 F
Microgestion	129 F
Microsapiens	109 F
Mille bornes	119 F
Millionnaire	119 F
Mindshadow	99 F
Mini office	106 F
Minifile	126 F
Mission delta	108 F
Mission détector	109 F
Monopolic	117 F
Montségur	117 F
Mordon's quest	77 F
Mr freeze	65 F
Mr wong's loopy laundry	91 F
Music maestro	129 F
Mutant monty	91 F
Never ending story	102 F
Night boosters	109 F
Night shade	100 F
Obsidian	79 F
Oh mummy	91 F
On the run	125 F
Ordi tiercé	115 F
Paws	105 F
Pinball	119 F
Playbox	89 F
Polifichier	144 F
Project future	119 F
Project planner	276 F
Psychedelia	105 F
Pyjamarama	95 F
Quack & jack	91 F
Raid !	95 F
Red arrows	99 F
Red moon	98 F
Robin of sherwood	119 F
Rocco	105 F
Rock raid	85 F
Rocky horror show	99 F
Roland ahoy	91 F
Roland goes digging	91 F
Roland goes sq. bashing	91 F
Roland in the caves	91 F
Roland in time	91 F
Roland on the ropes	91 F
Roland on the run	91 F
Sabre wulf	82 F
Salut l'artiste (DAO)	156 F
Satelite warrior	99 F
Sir lancelot	95 F
Slapshot	99 F
Smugglers cove	85 F
Snooker	91 F
Sorcery	95 F
Souls of darcon	92 F
Southern belle	86 F
Space hawks	91 F
Spannerman	91 F
Splat	91 F
Spy vs spy	102 F
Star avenger	83 F
Star commandos	89 F
Star strike	85 F
Starion	98 F
Steve davis snooker	89 F
Stock market	91 F
Stress	109 F
Strip poker	105 F
Subsunk	55 F
Super pipeline II	95 F
Supercopy	109 F
Tales of arabien night	99 F
Tank buster	95 F
Teach yourself basic	201 F
Terror molinos	82 F
Test match	95 F
The devils crown	108 F
The galactic plague	91 F
The hobbit	165 F
The quill	175 F
They sold a million	95 F
Tortue logic	122 F
Tripods	95 F
Trivia (F)	82 F
Tyrann	149 F
Use it	109 F
Ville infernale	109 F
Wae ar kung fu	90 F
Warlord	99 F
Warrior	129 F
Way of exploding fist	71 F
Wild bunch	85 F
Wizard lair	109 F
World series baseball	61 F
Xanagams	89 F
Zen assembler	165 F
BRUCE LEE	110 F
GYROSCOPE	89 F
YOUR HEALTH	110 F
ORTHOGUS	840 F
AMSTRAL (D)	142 F
GRAPHOLOGIE (D)	157 F
POLYFICHIER (D)	185 F
SUPERCOPY (D)	142 F
VILLE INFERNALE	142 F
METRO 2018	163 F
FIGHTING WARRIOR + EXPLODING FIST (D)	200 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (D)	198 F
3D MEGACODE (D)	234 F
MULTIPLAN (D)	418 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK	103 F

ZX81

3D Formule 1 (F)	65 F
Budget familial (F)	82 F
Casse-Briques (F)	65 F
Chiromancie (F)	73 F
Cobalt (F)	82 F
Graphix 81 (F)	129 F
Panique (F)	65 F
Rigel (F)	82 F
Scorpirus (F)	65 F
Zxtri (F)	65 F

ORIC

(D) Origraph	262 F
1815	129 F
Affaire en or	126 F
Atlantis	115 F
Basic turbo	119 F
Budget familial	119 F
Bugs buster	104 F
Businessman	126 F
Challenger	119 F
Cite maudite (F)	125 F
Cours de solfège	183 F
Crypt-Show	89 F
Cubi	82 F
Damsel in distress	92 F
Don-Juan et dragueurs	111 F
Dossier G	115 F
Durendal	109 F
Hades (F)	225 F
Hunchback	78 F
Hyperspace 4	109 F
Island of death	78 F
Macadam bumper (F)	144 F
Masterpaint (F)	225 F
Meurtre à grande vitesse	149 F
Microgéo	115 F
Millionnaire (F)	95 F
Mission delta (F)	86 F
Monopolic	129 F
Montségur	117 F
Mots croisés	122 F
Mr wimpy	45 F
Objectif Elysée (F)	129 F
Origraph	122 F
Pinball	119 F
Planète bleue	109 F
Playground 21	82 F
Polyfichier	149 F
RDV Terreur (F)	86 F
Saga	115 F
Space wall	55 F
Stress	109 F
Terminus (F)	95 F
The quill	154 F
Tortue logic	135 F
Trésor du pirate	90 F
Triathlon (F)	135 F
Tyrann	149 F
World war 3	84 F

THOMSON

1815	135 F
Affaire en or	146 F
Biorythme (F)	108 F
Budget familial	138 F
Bugs buster	104 F
Cartoon maker	140 F
Chateau de la mort	101 F
Conjugaison	101 F
Cours de solfège M05	183 F
Cours de solfège T07	283 F
Course auto (F)	108 F
Cuisine française	142 F
Debug	141 F
Echec 3.7	109 F
Football (T07)	144 F
Géomancie	103 F
Graphologie	115 F
Histoire de théatre	121 F
Lasa	258 F
Loto	117 F
Meutre à grande vitesse	149 F
Mille bornes	138 F
Millionnaire (F)	125 F
Mission delta (F)	162 F
Monopolic	150 F
Ordi Tiercé	119 F
Pascal base	179 F
Stress	109 F
Tablo 5 (F)	225 F
Trésor du pirate	104 F
Tyrann	149 F
Vox (F)	160 F
World war 3	96 F
LA MALEDICTION DE THAAR	147 F

MSX

737 Flight simulator	126 F
Battle of midway	102 F
Binary land	82 F
Blagger	98 F
Board games 1	54 F
Boardello	99 F
Booga-Boo (F)	105 F
Boulderdash	99 F
Brian jack superstar	115 F
Bridge	115 F
Buzz off	99 F
Challenger (F)	119 F
Champ	99 F
Chuckie egg	95 F
Classic adventure	93 F
Computer hits 6	89 F
Cours de solfège	183 F
Crazy golf	89 F
Cribbage	85 F
Décathlon (F)	125 F
Dissert 1 prog	196 F
Dog flighter	92 F
E. Kidds jump challenge	115 F
Eric and the floaters	85 F
Flight path 737	105 F
Ghostbusters (F)	125 F
Hot shoe	109 F
Hunchback	99 F
Jet set willy	99 F
Jet set willy II	82 F
Jumpjet	102 F
Lazy jones	95 F
Manic miner	99 F
Master of the lamps	125 F
Mr Wolngs loopy landry	105 F
Mx Base	198 F
Mx Calc	196 F
Mx Fonction	196 F
Mx Stock	196 F
Mx Math	196 F
Mx Stat	196 F
Mx Text pro	196 F
Oh mummy	109 F
Pitfall II (F)	125 F
Psychedelia	85 F
Red moon	71 F
Slapshot	92 F
Snowball	115 F
Sorcery	97 F
Spook and ladders	95 F
Star seeker	86 F
Super chess	109 F
Super jeu	125 F
The hobbit	165 F
The snowman (F)	109 F
The wreck	154 F
A VIEW TO A KILL	110 F

ATARI

Langage machine atari	149 F
Le nouvel atari st	129 F
(D) Ghostbusters	126 F
(D) Graphix I	231 F
(D) Graphix II	231 F
(D) Jump jet	120 F
(D) Karateka	279 F
(D) Mercenary	118 F
(D) Mig alley ace	163 F
(D) Rescue on fractalus	128 F
(D) Strip poker	163 F
(D) Super zaxxon	145 F
(D) Up'n'down	149 F
Air wolf	88 F
Archon	125 F
Attack of the mut. camels	119 F
Ballblazer	110 F
Beach head (disk)	148 F
Blue max 2001	99 F
Boulderdash	109 F
Bounty bob strikes back	95 F
Bruce lee (F)	125 F
Caverns of kafka	95 F
Chopsuey	115 F
Colourspace	119 F
Conan (disk)	160 F
Décathlon (cart) (F)	198 F
Décathlon (F)	125 F
Dig dug	103 F
Dropzone	121 F
Electra glide	91 F
Encounter	99 F
F-15 Strike eagle	145 F
Forbidden forest	95 F
Fort apocalypse	99 F
Ghost chaser	99 F
Ghostbusters (VCS2600)	160 F
Hard hat mack	113 F
Hulk	126 F
Jump jet	100 F
Lode runner	278 F
Melt down	99 F
Mercenary	102 F
Mig alley ace	99 F
Miner 2049	145 F
Mr Do	99 F
Nato commander	99 F
One on one	113 F
Pac man	99 F
Pole position (F)	99 F
Print shop	278 F
Rescue on fractalus	99 F
Smash hits vol.1	165 F
Smash hits vol.2	165 F
Smash hits vol.3	165 F
Solo Flight	135 F
Space shuttle (F) (K7)	125 F
Spider invasion	120 F
Spiderman	127 F
Spitfire ace	99 F
Spy vs spy	108 F
Spy's demise	115 F
Super zaxxon	99 F
The e factor	120 F
Théatre europe	102 F
Up'n'down	99 F
Whirlinurd	135 F
Zaxxon (F)	145 F
Zone ranger (F) (cart)	195 F
BLUE MAX 2001 (D)	146 F
HACKER (D)	128 F
GOONIES	100 F
MORDON'S QUEST	69 F

APPLE II

Cours de solfège apple d	231 F
Désigner's pencil (F) (D)	249 F
Ghostbusters (F) (D)	249 F
Hero (F) (D)	249 F
Pitfall II (F) (D)	249 F
Space shuttle (F) (D)	249 F
The tracer sanction (F) (D)	249 F

ATARI 520 ST

Biorythme	179 F
Lands of havoc	206 F
K RAM (D)	261 F
K SEKA	305 F

Siret 875 871 725 00011 •

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

NOM ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Téléphone .... • Carte de fidélité N° ....

Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT
International Software

B.P. 2
56200 LA GACILLY

TITRES			
Frais Port et Emballage			+ 16 F
TOTAL			

Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours.
(Ajouter 15 F de frais)

Débitez ma ☐ Carte Bleue ☐ EC Master Card ☐ American Express ☐ Crédit Agricole

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration ..../.... Signature (Obligatoire)

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs. Clubs, nous consulter !



COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17 (de 9 à 19 heures)

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

Le second souffle de l'Oric

Non, l'*Oric* n'est pas mort. La machine qui a servi d'initiateur à bon nombre de programmeurs retrouve une nouvelle jeunesse, aidée par un lifting, une campagne publicitaire en béton, et un nouveau lecteur de disquettes, le « Microdisc ».

Le nouvel *Atmos* possède désormais une prise Péritel avec alimentation intégrée et un système de chargement à partir d'une cassette beaucoup plus fiable. Finis les essais sans fin, et la quête « du » magnétophone qui chargera à coup sûr. Les caractéristiques principales restent inchangées. A mille francs à peine, l'*Atmos* demeure un bon premier ordinateur, qui doit pourtant affronter la concurrence de l'*Atari 800 XL*, vendu encore moins cher que lui (auquel il faut cependant ajouter le lecteur de cassettes spécifique), dont les performances sont supérieures et qui possède des interfaces joysticks intégrées, avantage non négligeable pour tous les amateurs de jeux.
Et pour ne rien laisser au hasard, l'*Atmos* se pare d'un nouveau lecteur de disquettes.
Le format reste le 3 pouces (format choisi également par *Amstrad*). La capacité des disquettes est de 170 K formatés par face. Confortable, sans être extraordinaire. Le lecteur est très silencieux — presque trop, oserait-on écrire. Il faut garder l'œil sur le témoin lumineux ! — et rapide. Le chargement s'effectue à la vitesse d'environ 8 K à la seconde, et la lecture à 15 K à la seconde. Le chargement d'un logiciel paraît presque instantané. Le système d'exploitation est nouveau lui aussi et surnommé « Sedoric » (S.E.D. signifiant Système d'Exploitation du Disque, ou D.O.S. pour les anglomaniaques incurables). Il n'est pas en mémoire morte, et doit se charger avant chaque utilisation du lecteur avec la disquette master.
Le « Sedoric » occupe 20 K en mémoire. Certaines fonctions particulières sont chargées ensuite à la demande, toujours à partir de la disquette master, et cela pour éviter d'encombrer la mémoire.
Le « Sedoric » possède des fonctions intéressantes, et en premier lieu la possibilité de convertir les programmes sauvegardés avec l'ancien DOS V1.1 ou le TDOS en Sedoric. Cette compatibilité avec les anciens lecteurs de disquettes est importante. Autre « plus » un programme de démonstration de fichiers à accès direct, et surtout un Basic étendu comportant 90 instructions complémentaires. Selon la déclinaison de « Save » choisie, un nouveau fichier portant le nom d'un fichier existant le remplacera, s'ajoutera à lui, ou provoquera l'affichage d'un message d'erreur. Dernière possibilité, très pratique pour les programmeurs : le fichier existant prend une extension « Back » et devient une ancienne version. La nouvelle est sauvegardée indépendamment.
D'autres fonctions autorisent la redéfinition des touches, la gestion des erreurs, la création d'un masque d'écran, etc.
Le transformateur extérieur, qui possède un refroidisseur (alors que sur les anciens modèles, le refroidisseur se trouvait sur le lecteur lui-même) alimente également l'unité centrale. Pour terminer, un conseil : les *Atmos* et les lecteurs de disquettes ancienne manière hantent encore certains étals. Attention de bien acheter les nouveaux modèles ! (Lecteur de disquettes : 2 490 francs avec le « Sedoric ».
Deuxième lecteur : 1 490 francs)



Patrice Desmedt

Attention les yeux

Pour en finir avec les yeux de lapins russes et ne plus verser de larmes sur l'écran de son moniteur, New Optical sort une paire de lunettes « spécial programmeur ». Conçues pour protéger des rayonnements nocifs, elles filtreront aussi bien les infrarouges, ultraviolets ou visibles. Malheureusement pour 320 francs on peut se demander si les lunettes de soleil classiques ne font pas aussi bien l'affaire.
Testées une journée entière elles n'ont pas emportées l'adhésion de la rédaction. Le picotement était moindre mais sans plus. En revanche, leur forme Ray Ban transformera à coup sûr l'informaticien sérieux en play boy des plages. Un gadget de plus à conseiller aux habitués des conjonctivites, superflu pour les autres. Les lunettes sont distribuées par Klein Optique,
124, rue Saint-Dominique. Tél. : 45.05.17.91.

Le créateur du mois : Clotilde Marion



Scoop : le créateur du mois porte des boucles d'oreilles en strass et se peint les lèvres en rose. Pas de panique, ce n'est pas un travesti échappé de la « Cage aux Folles III » mais une charmante créatrice de vingt-deux ans. Finie la suprématie des mâles boutonneux. On note à son actif un logiciel d'aventure : Même les pommes de terre ont des yeux réalisé avec Froggy software sur Apple II. Drôle de titre « l'inspiration m'est venue dans la cuisine un soir froid d'hiver alors que j'épluchais des tubercules » (soupir). « Quant à l'intrigue, je voulais absolument éviter de tomber dans le sempiternel cliché château-fort-princesse blonde, pour trouver un cadre d'actualité. J'ai pensé aux dictatures sud-américaines ». Résultat : trois mois de travail à trois avec Clotilde au scénario et au clavier. Tout le temps réservé à la pratique de son stage de dix mois de programmation (Institut polyinformatique de Puteaux) y est passé. Femme dans un milieu essentiellement masculin, Clotilde doit assurément se sentir aussi à l'aise qu'un panda au zoo de Vincennes. Nenni « je n'ai pas l'impression d'être une chose bizarre. Seul le jeu reste fermé aux femmes, l'informatique plus professionnelle ne l'est pas. Par contre j'ai le pénible sentiment d'être vieille. Tous les programmateurs de jeux ont dix-quinze ans ».
Pourquoi l'informatique ? **« Après un passage par une école d'attaché de presse, je cherchais un complément de formation plus scientifique, plus rigoureux. L'informatique a été la découverte d'une nouvelle manière d'aborder les maths. Heureusement pour moi, j'ai l'esprit logique ».** ***Pour le moins éclectique, le parcours de Clotilde s'achève aujourd'hui sur des cours du soir de stylisme-dessinateur textile.*** **« Si j'ai enfin trouvé ma voie, je ne laisse pas tomber le reste. Je compte bien utiliser des palettes graphiques ».** ***Clotilde n'a pas d'ordinateur chez elle — pas assez de sous — en revanche elle ne désespère pas de s'en faire offrir un. A bon entendeur, salut.***

Suite page 14

hommes. Vous pouvez aussi recevoir des renforts en hommes pour compenser les pertes dues aux combats, aux attaques aériennes ou aux bombardements. Vient ensuite la phase d'organisation où vous déplacez les unités d'artillerie, créez ou dissolvez des unités et construisez ou faites sauter un pont. Il ne vous reste plus qu'à envisager le déplacement de vos troupes en fonction de la stratégie adoptée et bien sûr du terrain. Vous avez intérêt à ralentir le plus possible l'avance allemande en contrôlant les zones de jonction. N'oubliez pas de faire sauter les ponts qui franchissent la rivière Ourthe. Réfléchissez à deux fois avant d'abandonner une ville.
Un wargame classique et bien réalisé. (Disquette S.S.I., pour *Apple II*).

Type — *wargame*
Intérêt — ★★★★★
Graphisme — ★★★
Bruitage —
Prix — *F*



TRANSAT ONE

Paré à virer

Passionnés de voile, ce logiciel vous concerne. Avec *Transat one* vous embarquez à bord d'un mono ou d'un multicoque pour une traversée de l'Atlantique, avec quatre parcours au choix, correspondants à différents niveaux de difficulté. La course s'effectue en trente-neuf tours, représentant chacun trente heures réelles.
Le graphisme de *Transat one*, peu spectaculaire est supérieur à celui d'autres simulations. On voit par exemple, la zone de navigation dans laquelle on évolue, telle qu'elle apparaît depuis le pont du bateau. Le degré de simulation, quant à lui, atteint un très bon degré. Vents et courants variables en force et direction, alternance du jour et de la nuit, réglage de la toile en fonction du temps (et un surtoilage provoque des avaries...), envoi du spi possible, besoin de dormir, contacts radio, sans oublier les récifs à éviter.
Transat one accepte de un à quatre joueurs. Son principal défaut est de ne pas proposer de bateau skippé par l'ordinateur, qui pourrait servir de « lièvre ». Lorsqu'on joue seul, on se sent un peu perdu sur l'océan. Une option « vue de la carte générale » aurait également été la bienvenue, pour être certain de sa position. Mais tel quel, ce logiciel est très prenant, à condition d'entrer dans le jeu. Autre mérite, chaque partie est différente, selon le choix du bateau, du parcours, du rendement des voiles (5 options) et surtout des conditions météo. (Cassette No man's land pour *Amstrad CPC 464*).

Type — *simulation de course à la voile*
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — *B*

SONDAGE PARIS-MATCH BVA
DES 20-21/09/85

Selon vous, l'association Greenpeace obeit-elle uniquement a des motivations ecologiques ou egalement a des motivations politiques ?

1 - Uniquement a des motivations ecologiques. 24%
2 - Egalement a des motivations politiques. 66%
3 - Ne sait pas. 10%

Vous avez repondu comme 24% de la population.

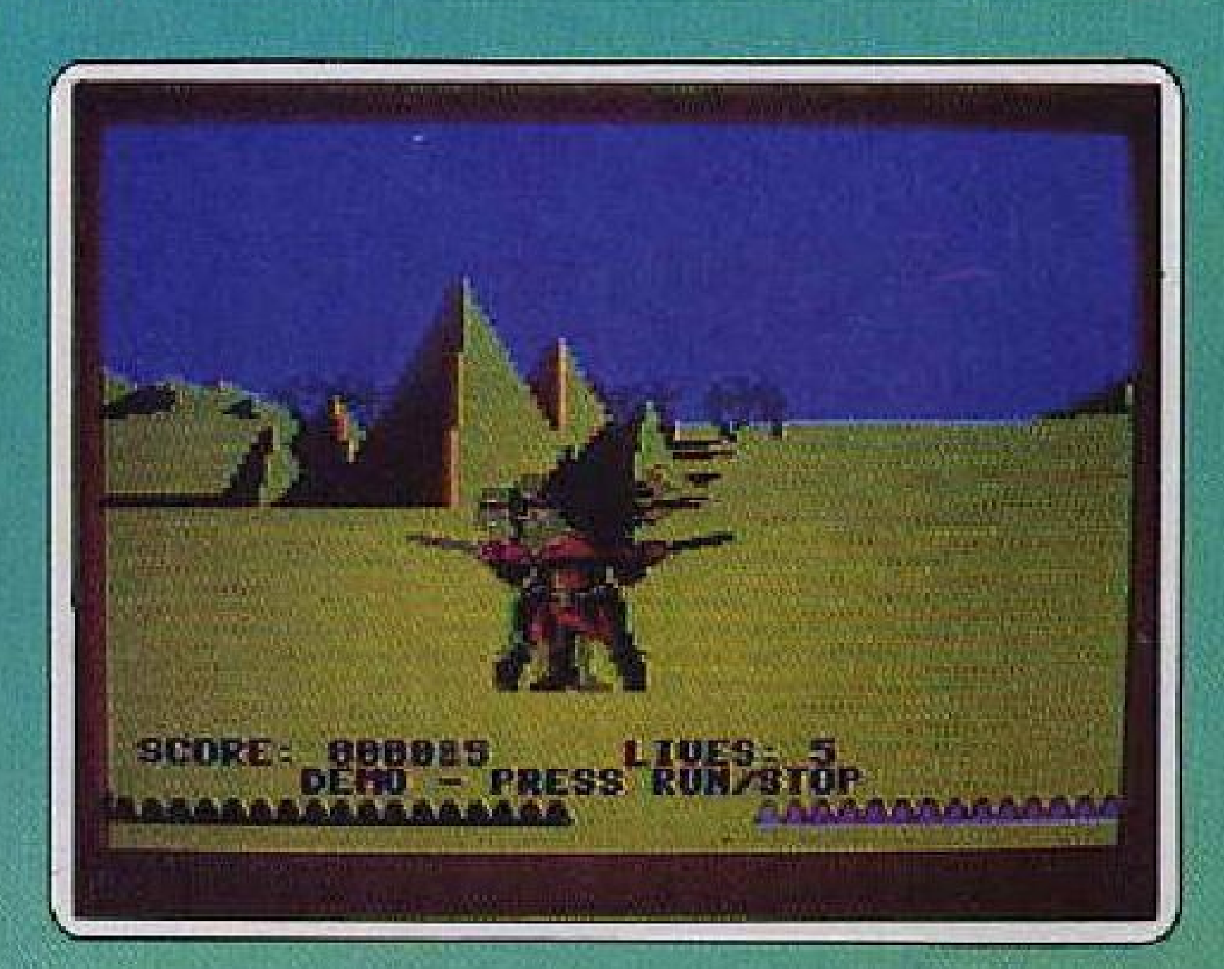
[ESPACE] = Suite - [DEL] = Sortir

DOSSIER G.

Événementiel

Inclassable, *Dossier G.* Ce n'est même pas un jeu ! Selon Cobra Soft, il s'agit du premier programme événementiel. Vite écrit, vite édité, il doit également se consommer rapidement. Uniquement textuel, tout en Basic, il se veut d'abord un grand éclat de rire sous forme de pied de nez. Après une lecture d'extraits réels d'articles de journeaux, on peut se lancer dans l'arborescence des questions, certaines sérieuses, d'autres complètement loufoques. L'exploration des fausses pistes recèle également de nombreux gags, jeux de mots (nous ne citerons qu'une affaire « Quilès à désirer... ») et autres tiroirs.
Dossier G. horripilera les coincés, et ne recevra que critiques désabusées de la part des fanas du graphisme somptueux, de l'animation démente. Les amateurs d'humour loufoque devraient en revanche passer un moment, si possible à plusieurs, pour rire ensemble des trouvailles invraisemblables de ce logiciel garanti 100 % non-sérieux. Un regret, son prix atteint celui des réalisations sophistiquées, ce qui nous paraît excessif. Mieux vaut l'acheter à plusieurs, pour ne débourser chacun que le prix d'une place de cinéma ! (Cassette et disquette Cobra Soft pour *Amstrad, MO 5, TO 7/70, TO 9, Oric/Atmos, C 64* et *C 128, Spectrum 48 K*).

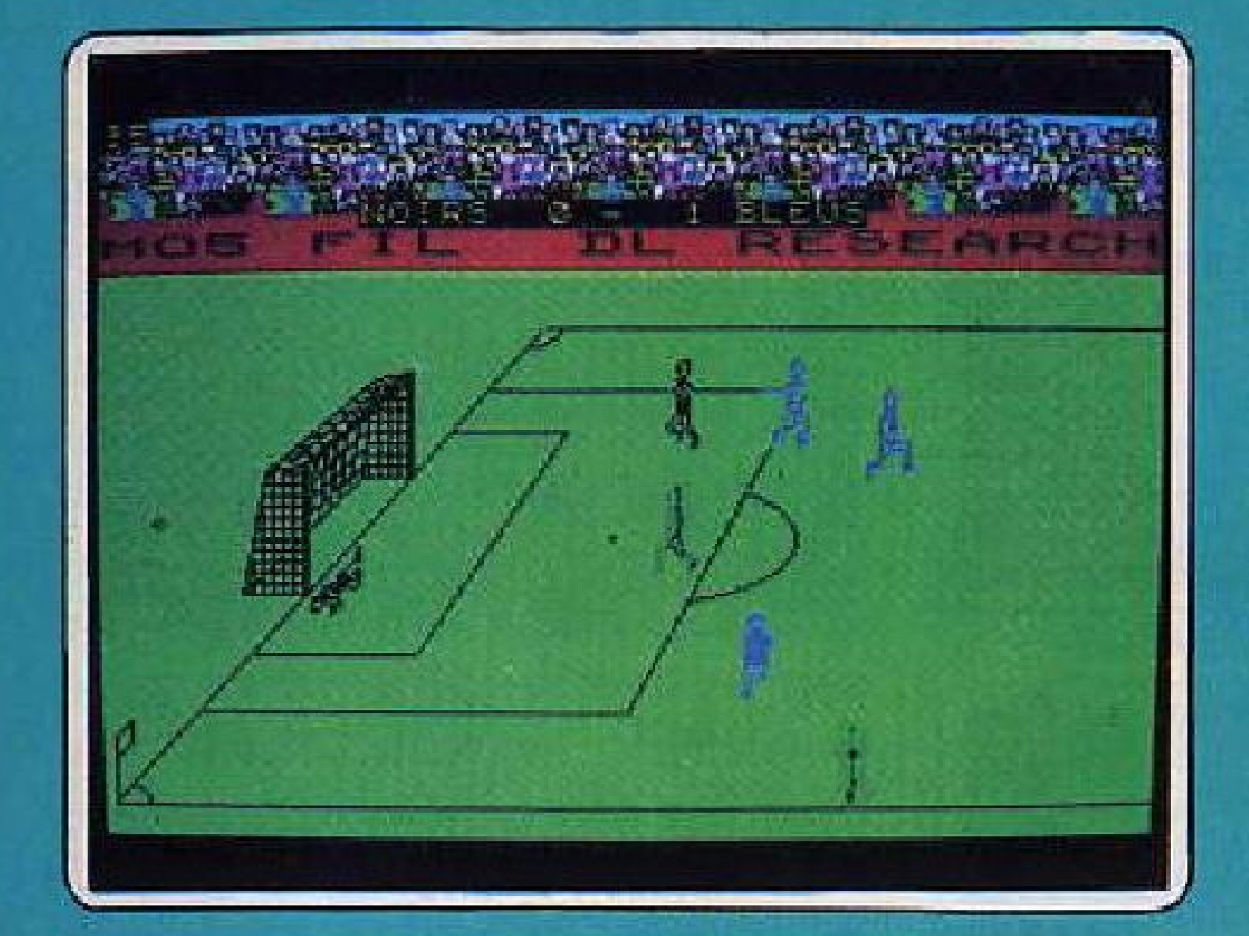
Type — *inclassable*
Intérêt — ★★★
Graphisme —
Bruitage —
Prix — *B*



FIGHTING WARRIOR

Le glaive et la princesse

Perdu au fin fond de l'Egypte ancienne, courez au secours de votre princesse adorée. Cette dernière est enterrée vivante et va être l'objet d'un sacrifice offert aux dieux. Armé d'un glaive, vous allez affronter les guerriers les plus redoutables que la terre ait jamais connus. Ce logiciel de combat a su adapter à l'action un scénario ▶



moyen, le scrolling « saute », ce qui est très désagréable. Reste l'animation. Elle offre de bonnes possibilités, dans les différentes phases du jeu. Comme dans la plupart des simulations de football, le joueur le plus proche du ballon s'active automatiquement.

Théoriquement sa couleur change, pour éviter toute erreur, mais nous ne l'avons pas constaté. Les joueurs shootent à ras-de-terre ou en l'air, plus ou moins fort. Les fautes, par exemple un « tackle » de l'arrière ou trop appuyé, sont sanctionnées par un coup-franc, ou un penalty.

Les options de jeu sont complètes. Un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs l'un contre l'autre, trois niveaux de difficulté, matchs de deux fois cinq minutes ou deux fois quinze minutes. Le bruitage est insignifiant. Pauvres programmeurs sur *Thomson* ! (K7 F.I.L. pour *TO 7/70* et *et MO 5*).

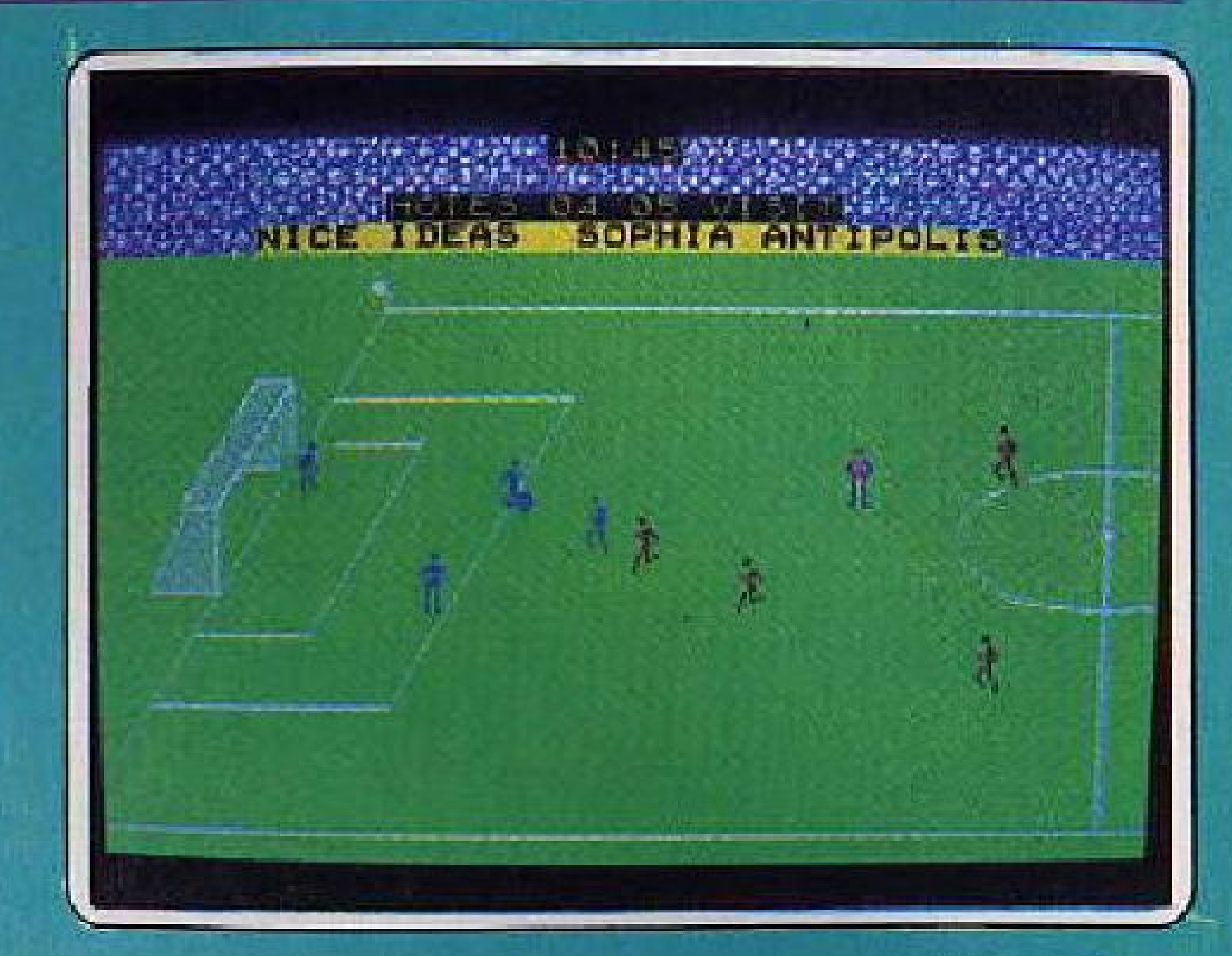
Type ______ ***simulation de football***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***B***

FOOTBALL

Coups-francs

Le football inspire les développeurs français. Voici une deuxième simulation, toujours sur *TO 7*. Ni plus, ni moins convaincante que la précédente. Malgré de bonnes idées, on reste sur sa faim. Peut-être parce que je n'aime pas le football en général, peut-être aussi parce qu'adapter ce jeu sur ordinateur relève de la gageure.

Football propose uniquement d'affronter l'ordinateur. Les finesses du jeu sont au rendez-vous : tête, appel de la balle lorsque celle-ci est controlée par un autre joueur de votre équipe, tackle, passe à ras-de-terre faible ou forte, tir en hauteur. Le gardien de but est géré automatiquement par l'ordinateur. Dommage. Rançon de cette sophistication, les commandes s'effectuent soit entièrement au clavier, soit



au joystick plus clavier, ce qui n'est pas très pratique.

Touches, corners, hors-jeu (ce qui est rare dans un logiciel), coups-francs sont joués avec réalisme. Dernière option, séries de pénalties, où l'on peut diriger le buteur ou le gardien. Reste les faiblesses des graphismes et de l'animation. Quant aux bruitages, jetons un voile pudique dessus. (K7 Nice Ideas pour *TO 7/70* et *MO 5* Existe également pour *M.S.X.*)

Type ______ ***simulation de football***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★
Prix ______ ***B***

LE STICK 189 F !

POIGNÉE DE JEUX SPATIALE





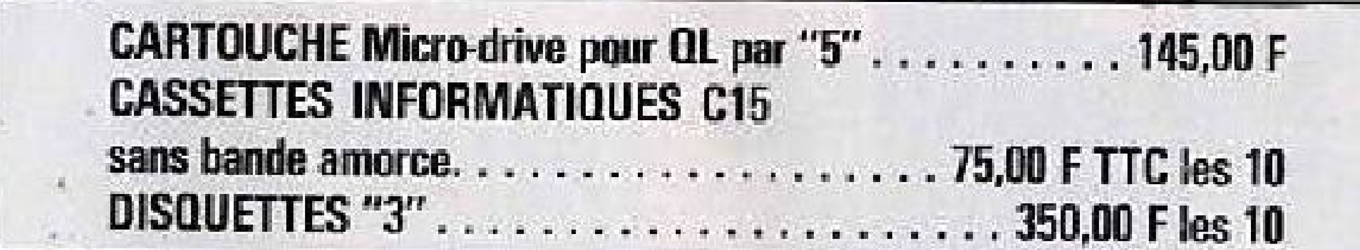
• contacts mercure
• fabrication & finition allemande
• 8 directions - prise standard pour **Amstrad - Atari - MSX Commodore 64 - Vic 20 & interface d'Oric & Sinclair**
• incassable en utilisation normale

ACCESSOIRES COMMODORE - C 64 et C 128

RALLONGE JOYSTICK	66,00 F
PLATINE EXPERIMENTALE	54,00 F
RESET FORT FLOPPY	32,00 F
RESET M/F FORT FLOPPY	88,00 F
RESET BUS	63,00 F
HOUSSES CACHE POUSSIERE à partir de	59,00 F
IMPRIMANTES "C PB 80" ..... 130 CPS	3690.00 F TTC
IMPRIMANTE "CENTRONIC" GLP .. 50 CPS	1890.00 F TTC
CABLE CENTRONIC	295,00 F
CABLE MONITEUR MONOCHROME	45,00 F
RS 232	390,00 F
PLATINE EPROM 8 KB	159,00 F
PLATINE EPROM 128 KB	490,00 F
PROGRAMMATEUR EPROM	895,00 F
DISKETTENOTCHER	59,00 F

ACCESSOIRES AMSTRAD

ADAPTATEUR 2 JOYSTICKS CPC 464,664,6128	99,00 F
CABLE RACCORD IMPRIMANTE TYPE CENTRONIC	159,00 F
RALLONGE ALIMENTATION 464	89,00 F
" " 664 & 6128	129,00 F
AMX SOURIS	999,00 F
HOUSSES CACHE POUSSIERE TOUS TYPES AMSTRAD à partir de	63,00 F
CABLE CENTRONIC 6128	199,00 F



CARTOUCHE Micro-drive pour QL par "5"	145,00 F
CASSETTES INFORMATIQUES C15 sans bande amorce	75,00 F TTC les 10
DISQUETTES "3"	350,00 F les 10



B.Y. INFORMATIQUE
28, rue Denfert-Rochereau
38000 GRENOBLE - Tél. 76.43.40.49

B.Y. INFORMATIQUE
B.P. 73
26300 Bourg-de-Péage
Tél. 75.02.17.18

COMMANDE EXPRESS à envoyer à : B. INFORMATIQUE BP 73 - 26300 BOURG-DE-PEAGE - Tél. 75.02.17.18



FABULEUX DES ALBUMS A DES PRIX ANNIVERSAIRE

ATARI 2600

NOUVEAUTES!

GHOSTBUSTER = 199 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER
= 195 F

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMOTION 99 F

WORM WOMPER
BEAMRIDER
HAPPY TRAILS
PITFALL
STRAMPEDE

SUPER PROMOTION 199 F

SUPER FOOTBALL
MASTER OF THE UNIVERSE
D & L TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
BUMP N JUMP
PINBALL
MOTOCROSS

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5 ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE
LA PLANETE INCONNUE
= 295 F

NUMERO 10 (Platini)	175 F
BEACH HEAD	175 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS.	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	169 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	199 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	245 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	175 F
LORRAN	185 F
COLISEUM	175 F
OCEANIA	185 F
VOL EN SOLO	235 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER II	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
= 115 F

NOUVEAUTES

METRO 2018	135 F
WINTER GAMES	99 F
CONFUZION	95 F
3D GRAND PRIX	105 F
3D MEGACODE (NF)	159 F
ARCHON	125 F
ARCHON II	125 F
BASKET BALL (IMAGINE)	99 F
BATAILLE d'Angleterre (NF)	119 F
BATTLE beyond stars	99 F
BOUNTY bob Strikes BK (NF)	95 F
BEACH HEAD II (NF)	95 F
BRUCE LEE (NF)	95 F
COMMANDO	99 F
FIGHTING WARRIOR	99 F
CINQUIEME AXE	175 F
FORMULA ONE	99 F
HIGHWAY encounter	99 F
HYPER SPORTS (NF)	95 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	95 F
LODE RUNNER	125 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MATCH DAY	85 F
RAMBO (STALONE)	99 F
SPY VS SPY	95 F
SUPER TEST DECATHLON	95 F
THE DAMBUSTERS	99 F
THEATRE EUROPE FR	119 F
THE GOONIES	99 F
ZORRO	99 F
A VIEW TO A KILL	109 F
HIGHWAY Encounter	99 F
MANDRAGORE	195 F
CYRUSS II CHESS	99 F
INFERNAL RUNNER	175 F
CINQUIEME AXE	175 F
FOOT	149 F
DIAMANT ile maudite	175 F
WARRIOR	145 F

HIT PARADE

3D FIGHT (NF)	139 F
ALIEN 8 (NF)	99 F
CAULDRON	89 F
FIGHTER PILOT	99 F
FRANK BRUNOS BOXING (NF)	95 F
FRANKIE GOES TO HOWD	95 F
JUMPJET	109 F
KNIGHT LORE (NF)	99 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH POINT Tennis (NF)	99 F
RAID OVER MOSCOW	95 F
RALLYE II (NF)	120 F
ROCKY HORROR SHOW	99 F
SCRABBLE	245 F
SORCERY (NF)	105 F
THE WAY OF EXPL. FIST (NF)	99 F

3D STAR STRIKE	89 F
AIRWOLF	109 F
BATAILLE pour Midway (NF)	119 F
CHIROLOGIE (ere) (NF)	119 F
COBRA PINBALL	119 F
FLIGHT 737	75 F
GHOSTBUSTER (NF)	110 F
GREMLINS	109 F
GUTTER (ere)	109 F
HACKER	109 F
HARD HAT MACK	119 F
LE SURVIVANT (ere)	109 F
MANAGER (ere)	139 F
MANIC MINER	89 F
MASTER OF THE LAMPS (NF)	115 F
MEURTRE A Gde vitesse	159 F
MICROSAPIENS Fr	119 F
MILLIONNAIRE Fr	119 F
MISSION DELTA	110 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
ONE ON ONE	119 F
PLANETE BASE	139 F
PYJAMARAMA	99 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
ST SNOOKER	89 F
STAR COMMANDO	99 F
STRESS	119 F
TECHNICIAN TED	89 F

AMSTRAD DISQUETTES

INCROYABLE!

THEY SOLD A MILLION NF:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
= 145 F

EXPLODING FIST
+ FIGHTING WARRIOR **175 F**

3D FIGHT (NF)	220 F
AIRWOLF	135 F
ALIEN	135 F
BEACH HEAD 2 (NF)	145 F
BRUCE LEE (NF)	145 F
EMPIRE (NF)	290 F
FANTASTIC VOYAGE	135 F
FIGHTER PILOT	145 F
GRAND PRIX rally II (NF)	145 F
HARRIER ATTACK	135 F
JUMP JET	155 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
RAID OVER Moscow (NF)	145 F
SORCERY (NF)	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	135 F
CAULDRON (NF)	135 F
ZORRO (NF)	145 F
THE GOONIES (NF)	145 F
THE DAMBUSTERS (NF)	145 F
MACADAM BUMPER (NF)	185 F
MISSION DELTA (NF)	180 F
BATAILLE pour Midway (NF)	195 F
THEATRE EUROPE (NF)	195 F
BATAILLE d'Angleterre (NF)	195 F
MATCH POINT (tennis)	185 F
SCRABBLE	245 F

MICROMANIA LE N°1 DU LOGICIEL

Micromania a été le premier il y a maintenant près de 3 ans a créer un club de distribution de jeux vidéo et logiciels par correspondance.

N°1 nous le sommes restés depuis grâce à une sélection rigoureuse des meilleurs logiciels français et étrangers, des prix... que vous connaissez et un service de livraison express sans précédent.

N°1 encore, Us Gold le N°1 anglais a choisi Micromania pour le représenter en France. Une preuve incontestable du succès et du sérieux de Micromania grâce à cet accord, ce n'est plus 10 000 mais 50 000 jeux en stock prêts à être livrés dès réception de votre commande.

Alors, rejoignez dès aujourd'hui le clan des micromanes en commandant au club, et vous recevrez chaque mois en avant première chez vous et gratuitement, les nouveautés et les promotions du club.

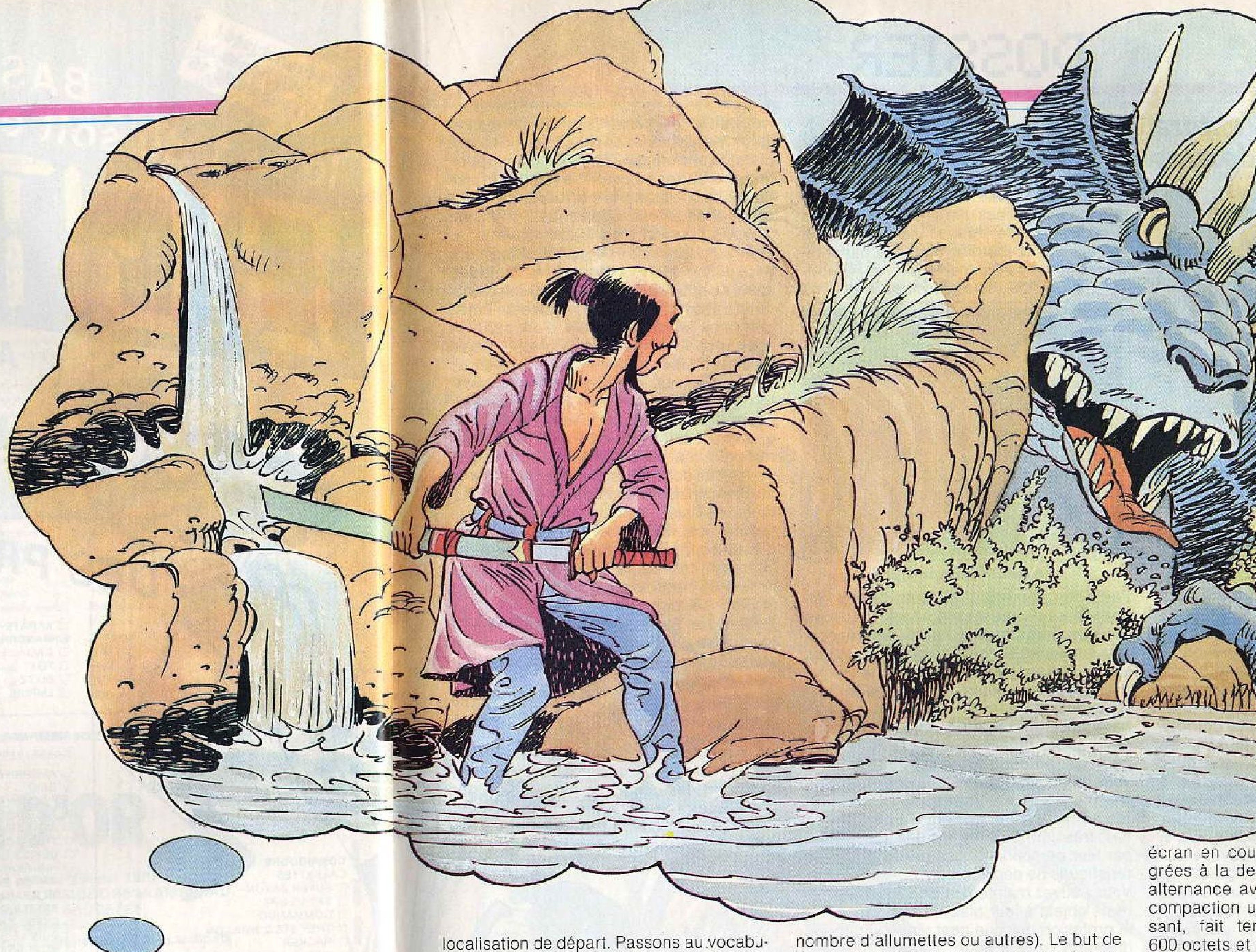
BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

Kit en stock

Les légions de joueurs passifs se sont révoltées.
Elles ont repris les rènes du pouvoir.
La mégalomanie règne. Les règles du jeu ont changé.
Voici les logiciels du troisième type.
A vous la création pure, le programme
se charge des détails techniques.
Une seule limite : votre imagination.



Ayant joué tout l'été ; le tilteur se trouva fort dépourvu quand la bise fut venue. Stop. Plus maintenant grâce aux logiciels manipulables, paramètrables, modulables, configurables. Action et aventure en kit : une nouvelle génération de jeu est née. De « passif » le joueur devient actif. Le temps n'est plus où il se contentait d'exercer ses talents sur les jeux fabriqués par d'autres. Il participe dorénavant à part entière à la fabrication des logiciels. L'interactivité est à la mode. De plus en plus chacun voudra faire valoir son imagination pour améliorer, compléter ou programmer ses propres jeux. Nul besoin d'être un informaticien chevronné ou un bidouilleur accompli pour faire partie du cercle des créateurs. Les « Constructions sets » et autres jeux en kit transforment tout un chacun en véritable auteur selon des degrés différents.

La diversité règne, du jeu d'action, qui possède en option la possibilité de recréer ses propres salles, au logiciel d'écriture de jeux d'aventure.

Ces jeux du troisième type proposent soit des bibliothèques d'éléments : échelles, tronçons de circuits automobile, robots ou monstres maléables et corvéables à merci, soit des programmes où l'on crée soi-même les éléments du futur jeu. Difficile de les regrouper en rubriques rigides vue la variété règnant en la matière. Nous avons préféré les regrouper par genres. Une sélection était nécessaire. Nous avons retenu les meilleurs. Les aides à la création musicale et graphique, ainsi que les authentiques jeux de rôle ont été délibérément exclus. Ils demanderaient un dossier à eux seuls.

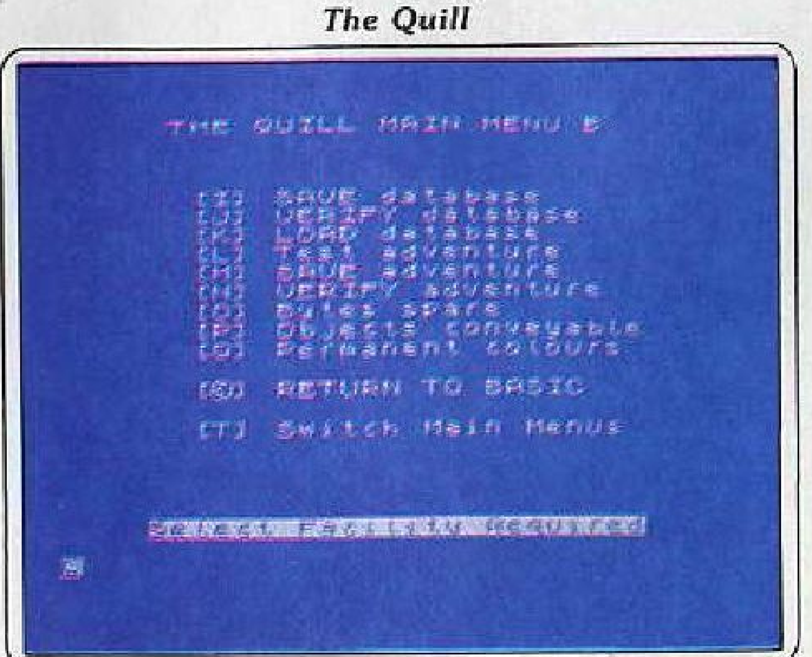
L'aventure au lasso

Devenez tour à tour scénariste, script girl, accessoiriste et metteur en scène pour créer l'aventure de votre vie. Choix des décors, des personnages et déroulement de l'intrigue sont entièrement entre vos mains. Qu'ils soient uniquement en mode texte ou également en mode graphique ils requierront toute votre astuce et votre imagination. Et si le procédé est parfois long et fastidieux, rebondissements et suspens n'en seront que plus riches.

The Quill, The Illustrator, The Patch. Ces trois logiciels vous permettent de réaliser une aventure complète avec dessins et bruitages. Le noyau de cet ensemble est constitué par *The Quill*. Comme toujours, commencez par rédiger votre scénario et dresser la liste exacte des lieux, des objets, du vocabulaire et des actions possibles. Tapez le texte descriptif de chacun des lieux de l'aventure. Vous avez la possibilité de mettre un mot en évidence en le changeant de couleur, en l'affichant en inverse en caractères clignotants. Ensuite, établissez la table des mouvements. Cette intervention s'effectue de manière classique. Ainsi E1, D5, S3, signifient que de la pièce où l'on se trouve, on peut accéder à la pièce 1 à l'est, à la 5 en descendant et à la 3 au sud. Vous pouvez aussi vous diriger en tapant nommément le lieu d'arrivée. Ainsi E 1 cuis 1 donne la possibilité ultérieure de taper indifféremment « Aller est » ou « Aller cuisine ». Occupez-vous maintenant des objets présents dans l'aventure. Tout d'abord, tapez la description de chaque objet, puis indiquez au programme sa localisation de départ. Passons au vocabulaire. Le programme contient trente mots au départ (les directions et les actions principales). Ce lexique peut être étendu de manière importante. On peut aussi changer les vocables déjà présents pour que l'aventure soit totalement en français. Vous entamez ensuite l'étape la plus complexe (celle qui est le plus source d'erreur) : la génération de la table des actions. Pour chacune des actions possibles dans le jeu, vous devez donner son énoncé, ses conséquences et ses conditions éventuelles. Ainsi, pour allumer une torche, vous tapez « Allu torche », puis « Present 1 Present 3 » comme conditions puis « Swap 0 1 OK » comme conséquence. Cela signifie que les objets 1 (torche éteinte) et 3 (allumettes) doivent être présents, le programme permute alors 1 (torche éteinte) avec l'objet 2 (torche allumée), qui était virtuel jusque là et affiche « OK ». Une série de trente-trois drapeaux utilisables par le programme permettent le contrôle de la luminosité dans la pièce, du score, du nombre de tours de jeu, du nombre d'objets transportés, ou de ce que vous voulez définir (faim, soif, fatigue, nombre d'allumettes ou autres). Le but de l'aventure est toujours de parvenir à amener un objet donné dans un lieu précis. Vous pouvez aussi agrémenter votre aventure de commentaires ou de bruitages simples. Enfin, il est possible à tout moment de tester l'aventure en cours de construction avec l'affichage des drapeaux.

Le second programme, *The Illustrator* est un logiciel d'aide à la création graphique. Il vous autorise à créer des images plein écran en couleur. Ces images sont intégrées à la description des lieux, mais en alternance avec le texte. Le procédé de compaction utilisé, particulièrement puissant, fait tenir une image sur 100 à 600 octets et laisse ainsi plus de 35 K disponibles pour le programme lui-même.

The Quill



Le dernier logiciel, *The Patch* complète encore le tout. Il permet l'affichage simultané du texte et des écrans graphiques. De plus, en conjonction avec le drapeau 28 et la fonction « Pause », il ouvre le champ à de nombreuses possibilités supplémentaires : bruitages élaborés, modifications du système des messages, du nombre d'objets transportables (en cours de jeu), ainsi que d'autres facilités.

En conclusion, cet ensemble de trois logiciels permet avec de l'imagination et de la rigueur bien sûr, la création d'aventures complexes agrémentées de dessins de qualité et de bruitages corrects. Que pourrait-on bien demander de plus, d'autant que la mise en pratique en est bien pensée et relativement simple. Un must.

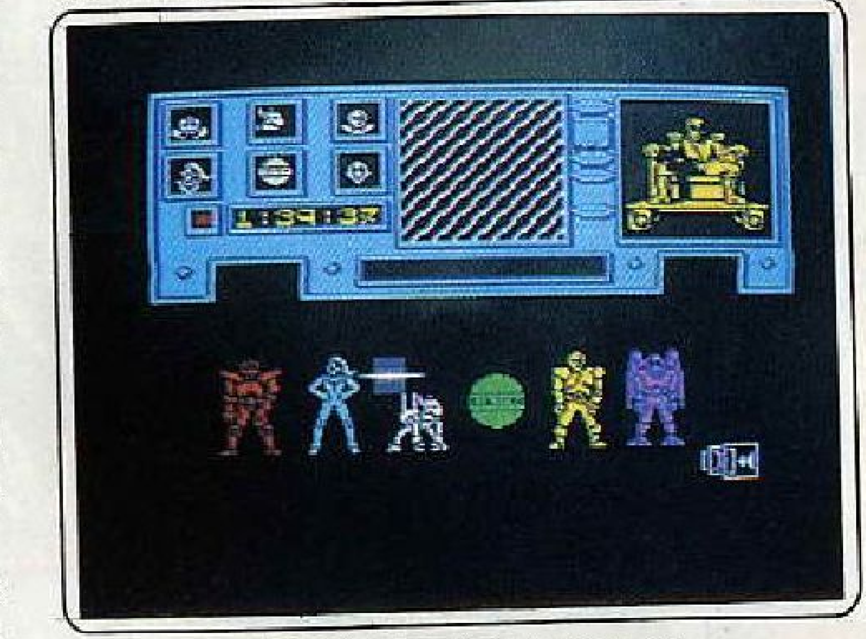
Adventure Construction Set. Tout à la fois jeu d'aventure et générateur de jeux de rôle, c'est ainsi que se présente *Adventure Construction Set*. Avant de pouvoir commencer quoi que ce soit, il faut créer une disquette de jeu. Le procédé, long et fasti- ▸

Fabriquez une aventure complète, avec dessins et bruitages...

dieux, oblige à de multiples manipulations et dure plus de vingt minutes ! Une fois cette corvée effectuée, vous commencez. Pour vous mettre en appétit, vous pouvez débuter avec une des aventures présentes sur la disquette. Les sept premières, de difficulté croissante, sont surtout réservées aux débutants. Elles contiennent au plus quinze lieux différents et vous mettent dans la peau d'Humphrey Bogart, d'Alice au pays des merveilles, de Washington ou de bien d'autres personnages. La dernière aventure, « Rivers of Light », est plus spécialement destinée aux joueurs confirmés. Elle prend place dans un monde beaucoup plus vaste et met votre sagacité à rude épreuve.

Vous voici transporté sur les bords de l'Euphrate, à l'époque de l'ancienne Égypte. Ayant appris que certains avaient réussi à découvrir le secret de la vie éternelle, vous décidez de suivre leurs traces et d'accéder vous aussi à la vie sans fin.

Vous pouvez partir seul ou en groupe de quatre personnes maximum. Chaque individu est caractérisé par sa vitesse de déplacement, sa force, sa puissance, son énergie, sa taille et sa dextérité. Ces caractéristiques peuvent d'ailleurs varier dans certaines circonstances. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en choisissant, à l'aide du joystick, l'option. Cette aventure est tout-à-fait passionnante et vous aurez sans doute envie ensuite de construire la vôtre. Pour cela, créez une nouvelle disquette de jeu (encore une vingtaine de minutes de perdues) contenant l'une de ces trois trames de fond : aventure type Donjons et Dragons, aventure policière ou aventure spatiale. A partir de là, vous optez pour une création partielle complétée par l'ordinateur ou même, si vous êtes particulièrement fainéant, laissez le programme faire le travail seul pour une création totale. Il faut savoir que le programme met trente-six minutes pour réaliser de toutes pièces une aventure de niveau 5. Le système de création utilisé est assez simple. Tout d'abord commencez par composer le monde dans lequel se tiendra l'aventure. Pour cela, dessinez la carte à



Adventure construction set

l'aide des éléments proposés : fleuve, colline, plaine, montagne, forêt et bien d'autres. Puis établissez la liste des rencontres aléatoires en fonction du lieu. Ces rencontres ne sont d'ailleurs pas toutes négatives, car vous pouvez choisir parmi huit types de comportement, depuis la créature hargneuse qui se jette sur vous pour vous dévorer dès qu'elle vous aperçoit, jusqu'à celle qui, au contraire, risque sa vie pour vous défendre, en pasant par les êtres neutres ou les voleurs. Votre choix peut se porter sur un éventail de cent vingt-huit êtres tous très différents les uns des autres, tant par leur personnalité que par leurs caractéristiques de déplacement ou de combat. Vous pouvez maintenant disposer les différents objets à leur place. Là encore c'est la profusion puisque cent vingt-huit objets différents sont à votre disposition. Enfin, construisez les demeures pièce par pièce en précisant les objets qui s'y trouvent et les monstres qui les gardent et les différents modes de passages : porte normale, à sens unique, trappe de téléporation et bien d'autres modes. Il ne vous reste plus qu'à choisir les sorts correspondant aux diverses situations. Ces « sorts », mal nommés, vous permettent d'établir des relations entre des situations et leurs conséquences : destruction des monstres ou au contraire appel de nouveaux, modification des caractéristiques du personnage, don d'un objet, message d'aide ou choix d'un bruitage approprié. Les puristes pourront même modifier la liste des objets, des monstres ou changer le graphisme des divers éléments : terrain, murs, portes, monstres ou personnages. N'omettez pas d'indiquer au programme le but à atteindre (objet à récupérer) pour que cette aventure ait une fin.

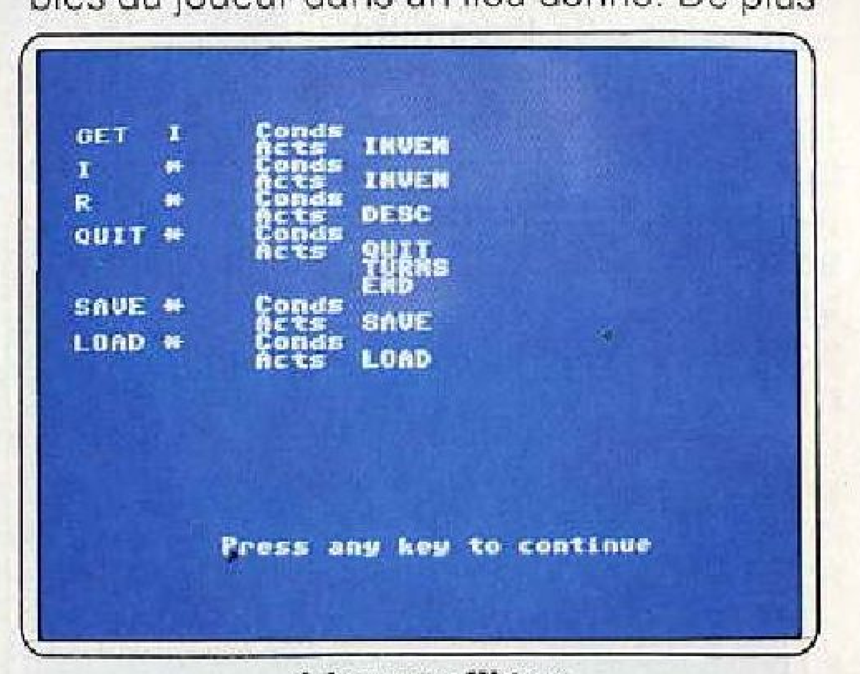
Ce logiciel doté de graphismes type *Ultima* aux combinaisons quasi infinies et aux bruitages réussis constitue un ensemble de qualité pour qui aime les jeux de rôle, d'autant que les aventures proposées sont intéressantes. Seule ombre au tableau, la lenteur de création des disquettes d'origine et de génération automatique.

Adventure Writer. Ce logiciel est le premier générateur de jeux d'aventure à avoir été commercialisé en France. Il vous permet de réaliser des jeux en Assembleur sans avoir besoin de connaître ce langage. Avant toute chose, votre scénario doit déjà être complètement rédigé sur le papier. Vous avez tout intérêt à dresser aussi le plan, la liste des objets et leur localisation de départ, les conditions de réalisation de certaines situations et la liste des mots que le programme devra comprendre.

Jusqu'à présent le programme ne peut vous être d'aucune utilité et seules créativité et logique vous permettront d'inventer une histoire intéressante et qui se tienne.

N'oubliez pas d'introduire des pièges et aussi des énigmes pour pimenter le tout. En revanche n'abusez pas du facteur chance car votre explorateur doit plutôt réussir du fait de sa sagacité que par hasard. Ce préliminaire étant terminé, vous pouvez rentrer les informations dans le programme. Pour cela, commencez par choisir l'option « description d'emplacements ». Comme son nom l'indique, vous tapez le texte descriptif de chaque lieu visité, en le mettant éventuellement en valeur par un changement de couleur ou un affichage en inverse. Entrez la table de déplacement. Pour chacun des lieux, décrivez en code les différents endroits contigus accessibles et la manière de s'y rendre. Ainsi « D1 NE4 E5 » signifie que du lieu en cours de création vous pouvez vous rendre à la salle 1 en descendant, à la salle 4 en allant au nord-est et à la salle 5 par l'est. Dans l'étape suivante, entrez la description des objets et leur emplacement de départ. Passons maintenant au vocabulaire. Celui-ci est déjà riche de trente mots. Vous pouvez l'étendre de façon importante. N'omettez pas d'inclure un certain nombre de synonymes pour que votre aventurier ne soit pas bloqué trop longtemps par la recherche du mot exact. La saisie de la table des actions est l'étape la plus délicate.

Cette table définit toutes les actions possibles du joueur dans un lieu donné. De plus



Adventure Writer

il faut prévoir la réalisation de certaines conditions pour que l'action puisse avoir lieu. Ainsi pour accéder à un parchemin se trouvant dans un tiroir fermé à clé, tapez « 1 Ouvr tiro » puis « Présent 3 porter 4 détruire 5 créer 6 créer 2 chan 30 20 décr ». Soit en langage clair : l'objet 3 (tiroir fermé) doit être présent, notre héros doit avoir la clé (4) sur lui, alors le programme détruit 5 (tiroir fermé), crée 6 (tiroir ouvert), crée 2 (parchemin), augmente le score (30) de 20 % et décrit le tout.

Ouf ! Ce n'est pas particulièrement évident au premier abord et bien des erreurs proviendront de là. Pour peaufiner le tout, il ne vous reste plus qu'à limiter le nombre d'objets pouvant être conservés ou le nombre d'actions totales et à indiquer les conditions de réussite de l'aventure. Sauvegardez le tout sur disquette et essayez scrupuleusement toutes les possibilités de l'aventure ainsi créée, en corrigeant les erreurs que vous n'aurez pas manqué de commettre en repassant dans le mode éditeur.

Une aventure complète est déjà présente sur la disquette.

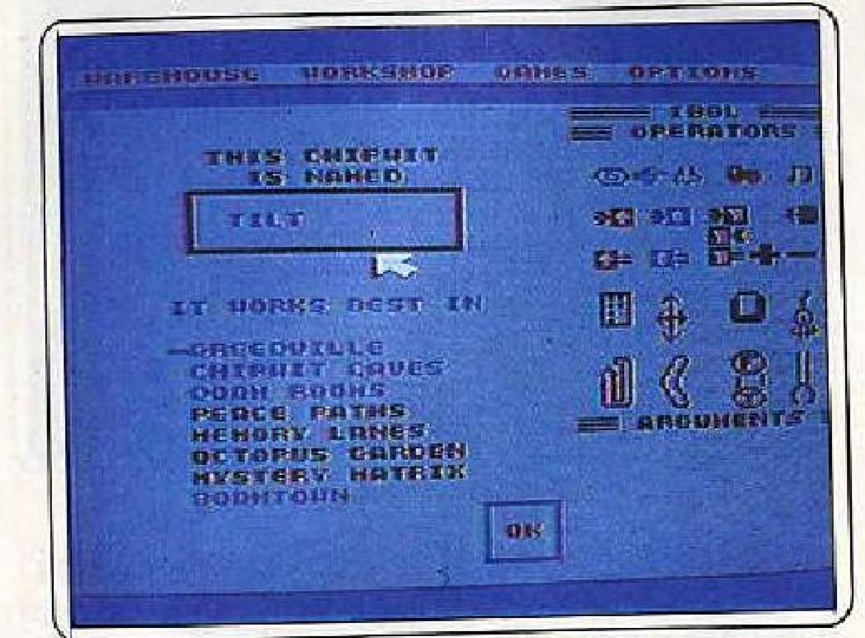
Vous incarnez Samec et devez récupérer dans le château du sinistre sorcier Vygors l'orbe qu'il a dérobé. Cette aventure n'est pas très intéressante mais constitue une bonne initiation et peut être modifiée à volonté. En conclusion, ce logiciel est correct mais le codage ouvre le champ à de nombreuses erreurs et il n'est pas possible d'adjoindre dessins ou bruitages à la description des lieux.

Wizard Construction Set. *Wizard* est un jeu d'aventure/action d'une étonnante richesse. Les facteurs de cette qualité sont au nombre de deux : tout d'abord, une multitude de tableaux et circonstances très variés, ensuite la possibilité, bien sûr, de redéfinir l'action, de personnaliser la partie. Si cette dernière phase de jeu est sans doute la ▶



Effrayante et docile votre créature est fin prête

plus intéressante, étudions en premier lieu le jeu tel qu'il se présente dans son scénario de base.
Dans un décor classique de murs et d'échelles, la sorcière au nez crochu va devoir ramasser, sur 99 tableaux, les calices, perles et lingots d'or qui jonchent le sol. Manié au joystick, le personnage escalade les échelles, saute de murets en escaliers avec une vitalité pleine d'élégance. Mais voici déjà que la situation se complique. Rats venimeux, lutins maléfiques ou boules de feu... Les esprits du mal sont bien décidés à lui faire rendre l'âme. Si le scénario s'avère des plus classiques, *Wizard* répond ici à toutes les nécessités d'un bon jeu d'arcade. Le graphisme est soigné, l'animation précise et les circonstances toujours déroutantes. Pour parcourir les 99 tableaux, il vous faut être victorieux sur six niveaux de difficulté croissante. Bien entendu, cela prend quelques dizaines d'heures. Aussi est-il peut-être plus judicieux de passer rapidement à la deuxième phase du jeu, c'est-à-dire la modification de votre aventure.
Sélectionnée à partir du menu principal, l'option « construction » fait tout d'abord apparaître un écran vierge. Au bas du tableau, vous possédez cinq possibilités d'action. Pour redéfinir votre partie, choisissez avant tout le numéro du tableau que vous allez créer : de 1 à 9 pour les débutants, de 10 à 19 pour les amateurs, de 20 à 29 pour les initiés et 30 à 39 pour les experts. Les cinquante tableaux restants correspondent à une partie encore plus ardue. Si cette sélection est importante, c'est qu'elle gère en fait les possibilités de création mises à votre disposition mais aussi qu'elle permet de stocker votre œuvre, sur une seule disquette. Sur le tableau, choisissez ensuite l'option « Edit screen ». Cette première manœuvre gère la création du décor. Les symboles des divers constituants sont sélectionnés grâce aux touches F1 et F2, c'est le joystick qui met ensuite en place les murs, échelles ou pièges. Notons dès à présent la richesse des possibilités présentées. Par exemple, trois types d'escaliers sont au programme ainsi que des pièges du style ressort de renvoi, feux mortels ou têtes de mort...
Après avoir créé le support, placez les différents trésors (perles, or, etc.) puis les clés et portes pour accéder aux tableaux suivants. Sélectionnez l'option « Monsters ». Vous pouvez faire apparaître jusqu'à cinq monstres par tableau. Pour chacun d'eux, il vous reste à choisir le type (scorpion, chat errant, araignée géante, etc.) parmi vingt possibilités. Définissez ensuite la couleur, la forme ainsi que la vivacité de vos futurs ennemis.
Reste maintenant à mettre en place les sorcières. Sur chaque tableau, choisissez votre point d'apparition ainsi que les sortilèges qui vous aideront à survivre. Ceux-ci sont au nombre de dix : du missile à la lévitation, votre « armement » couvre toutes les catégories de défense moderne et surnaturelle. La fréquence d'utilisation de chaque sort peut varier de un à neuf. Enfin, l'option « None » vous livre sans arme aux cruelles péripéties de l'aventure.
La redéfinition de *Wizard Construction Set* nécessite l'emploi d'une disquette vierge sur laquelle vous stockez jusqu'à cent



Wizard Construction Set

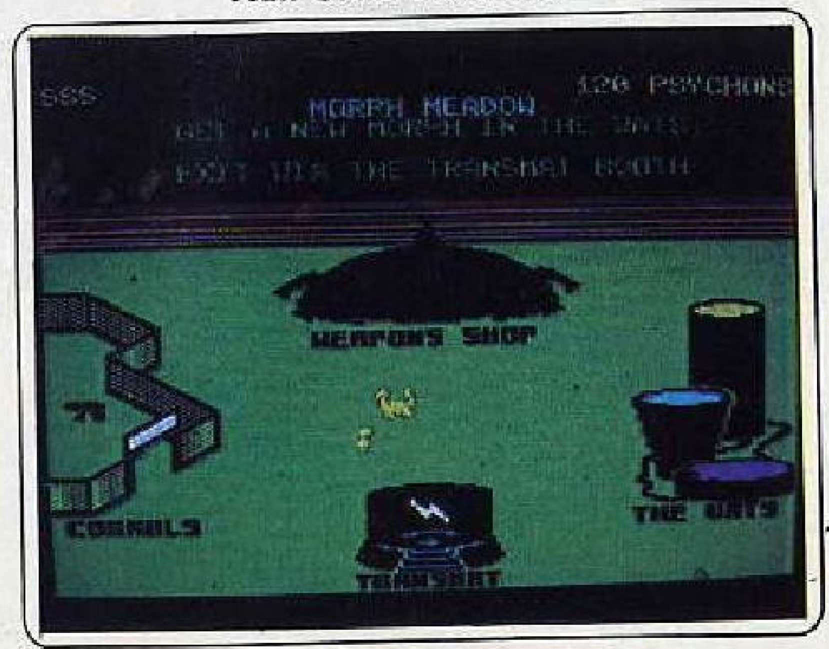
tableaux simples. Le déroulement des différentes scènes se fait dans l'ordre numérique des tableaux, sauf en ce qui concerne l'option « Mystery » où vous êtes livré au bon vouloir de l'ordinateur.
Ce logiciel apporte autant d'intérêt au niveau de la redéfinition qu'en ce qui concerne le jeu. Notons finalement que si le graphisme reste toujours précis, les huit couleurs du *C 64* permettent de donner à votre partie un relief intéressant, de quoi diversifier encore vos longues heures de travail et... de plaisir.

Pygmalion

Sur les traces de Gargamel ou Gepeto, chacun ses références, soyez démoniaque ou calculateur pour modeler la créature de vos rêves. Selon le logiciel élu ce sera un monstre baveux et effrayant recruté au supermarché de l'horreur ou un robot souple et docile programmé par vos soins.

Mail Order Monsters. « Dis Monsieur, dessine-moi un monstre... » Dans la série « musée des horreurs », voici un programme tout à fait original. Pour un combat ma foi très classique, vous voici à même de définir le monstre de vos rêves, armé d'un matériel divers et prêt à affronter les plus féroces créatures de l'univers. *Mail Order Monsters* possède trois phases de jeu dont la première est en fait une présentation de la dangereuse aventure à laquelle vous allez participer.
Seul contre l'ordinateur ou opposé à votre meilleur ami, laissez libre cours à votre imagination et... à votre courage.
Au niveau 1 du jeu, chaque participant est amené à choisir le monstre qui va concourir pour lui. Rien n'est ici encore redéfinissable. Il s'agit simplement d'une première prise en main... Bronto est un charmant brontosaure, Wasp, une abeille venimeuse, Hominid un mutant musclé... Parmi ces douze monstres plus terrifiantes les unes que les autres, certaines possèdent une armure inaltérable, d'autres, une agilité ou une intelligence remarquables... Varient aussi le quotient vital, la force physique et les divers armements que nous étudierons par la suite. La sélection étant faite par les deux joueurs, le combat commence.
Sur la carte générale du territoire à conquérir nos deux joueurs apparaissent, ainsi qu'un certain nombre de petits drapeaux. Maniés au joystick, les deux monstres vont, s'ils se rejoignent, s'affronter à grands coups de massue. Pour chaque drapeau, c'est le même combat contre une créature manipulée par l'ordinateur. Jusque-là, rien d'extraordinaire.
C'est dans les deux autres parties du programme que ce logiciel se distingue des jeux d'arcade classiques.
Pour une aventure analogue, tout consiste désormais à « travailler » votre « look », ou plus précisément le look du monstre choisi. Vous voici dans le centre de sélection. A l'aide du joystick, déplacez-vous vers le centre d'achat : ce dernier est en fait un supermarché de l'horreur puisque les douze monstres précités y sont en rayon. Vos cinq cents psychons (monnaie du pays) vous permettent désormais d'adopter l'une de ces ravissantes créatures. Pour faire votre choix, lisez attentivement le texte descriptif de chacun des « animaux » afin de faire dès maintenant connaissance avec leurs divers qualités et défauts. Pour 180 psychons, vous venez d'acquérir un poulpe bien baveux. Belle affaire, cela promet ! Encore quelques achats de muscle, cervelle, armure, point de vie ou rapidité pour fortifier un peu plus votre nouvel associé, et avant de dévaliser le rayon accessoires ou « Xtras ». Ces derniers sont, en fait, des moyens de défense variés.
En fonction de sa fortune, il est très difficile de choisir entre quelques tentacules supplémentaires, un laser à photons ou un bouclier...
De retour à l'air libre, vous tenez en laisse le somptueux animal. N'oubliez pas de faire un petit tour à l'armurerie pour vous procurer les engins de destruction qui vous aideront à remporter le succès. Même prin-

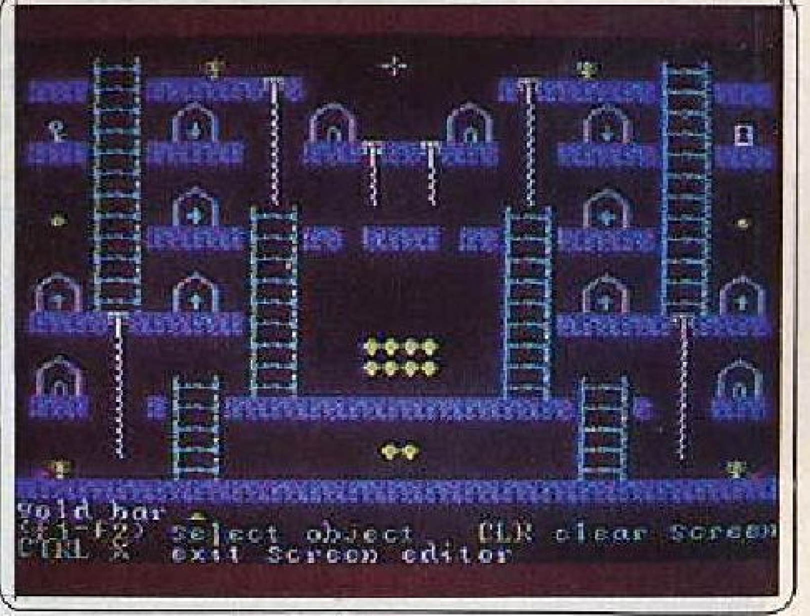
Mail Order Monsters





cipe d'achat et de choix. Le maniement de cette phase de jeu nécessite une certaine préparation en ce qui concerne votre future stratégie de combat. De la grenade à l'épée, en passant par le lance-flammes, le magasin possède plus de trente armes redoutables dont vous apprendrez peu à peu à vous servir.
Vous voici fin prêt pour le combat. Plusieurs types de pays et de batailles vous sont proposés. Chacun d'eux nécessite des conditions physiques et intellectuelles bien spéciales et votre but consiste à donner à votre monstre le maximum de chance de réussite. L'action se déroule comme dans la première manche du jeu. De même pour le niveau n° 3, suprême épreuve qui réclame un sérieux entraînement aux deux niveaux précédents. Ce dernier combat possède quelques particularités liées aux monstres divers que vous contrôlez. Ce logiciel original apporte un plus dans le domaine de la redéfinition. En effet, cette dernière est plus que la simple modification d'un tableau de jeu. Elle gère en fait la plus grosse partie de votre travail puisque seuls quelques monstres pourront s'adapter à chaque circonstance spécifique du combat. La redéfinition est ainsi complexe tant aux niveaux des armes et défenses qu'en ce qui concerne la nourriture et les moyens de survie (trousse de secours, vitamines, etc.). La phase action ne perd pas pour autant de son intérêt. Malgré une animation graphique sans surprise, le jeu s'agrémente d'options internes qui enrichissent l'action d'un surcroît de stratégie (relief, mode de combat, technique de fuite...). *Mail Order Monsters* s'avère plus stratégique que dynamique, et cela pour un plaisir plus subtil !

Chipwits. Voyage à l'intérieur d'un robot. A la frontière de la programmation et du jeu, *Chipwits* est un logiciel original qui vous propose de programmer vos propres robots. Vous testez par la suite leurs aptitudes en observant leur comportement dans les huit jeux d'aventure préexistants. Vous pouvez ainsi leur apprendre à regarder, explorer, manger et même danser ou chanter. Le jeu se présente sous forme de menus déroulants, le joystick jouant le rôle de la souris. Pour vous familiariser avec le logiciel vous pouvez suivre l'attitude de Greedy dans « Greedville » qui est la plus simple des aventures proposées. Ce robot glouton se déplace dans quatre tableaux en absorbant un maximum d'objets à l'aide du bras articulé ou du rayon laser. Tartes et cafés augmentent le niveau d'énergie tandis que disquettes et flacons d'huile sont comptabilisés en points. Le nombre de cycles, fixé pour tous les jeux, diminue à chaque opération sans possibilité de réapprovisionnement. Aucun « méchant » à l'affût du moindre faux pas, ici les rencontres ne peuvent être que bénéfiques. Après cette petite démonstration, plongeons dans les méandres du cerveau des Chipwits. Le langage de programmation est l'Ibol qui est à l'ordinateur ce que les hiéroglyphes sont à l'écriture. Chaque « puce » ou mini-instruction est représentée par deux idéogrammes placés dans deux cases superposées. Exemple : l'instruction « chercher les tartes » se tra-



Chipwits

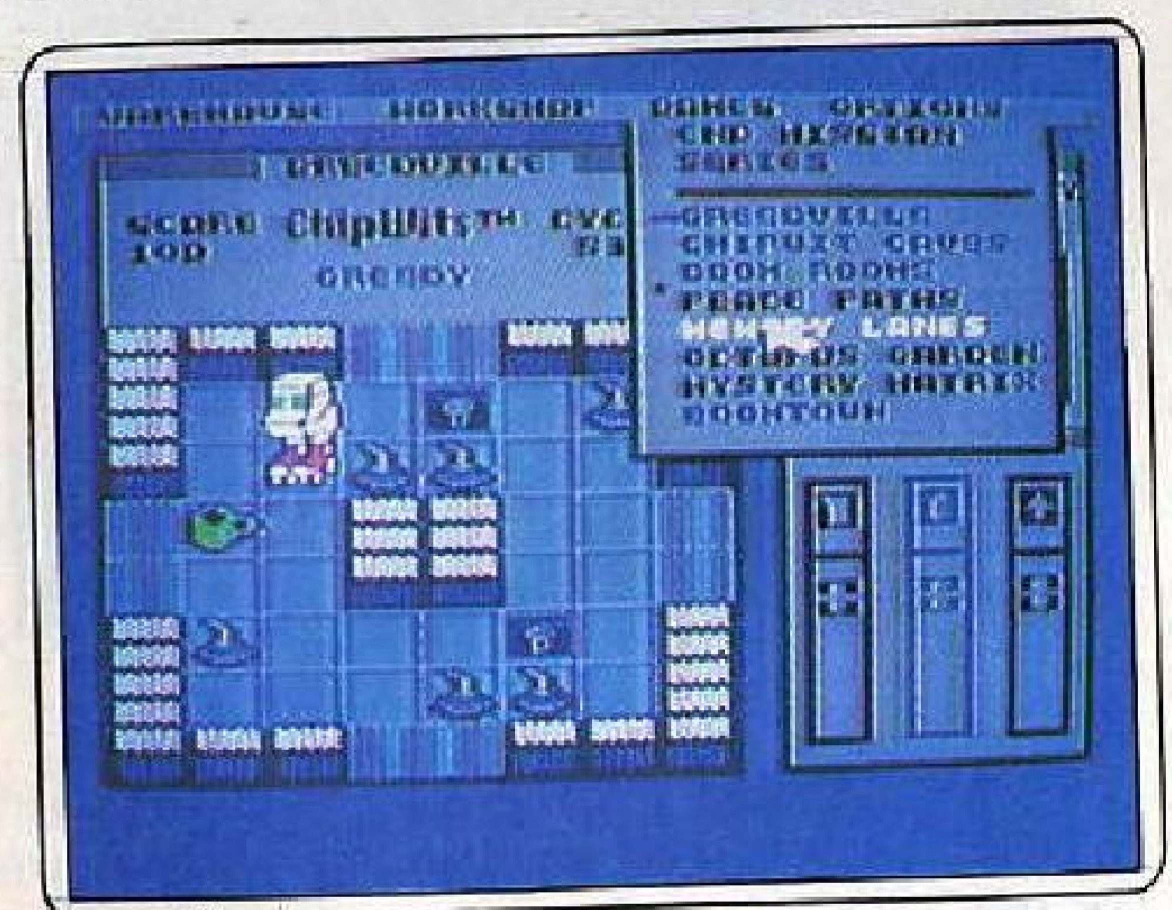
duit en Ibol par une tarte surmontée d'un œil. Pour certaines instructions, telles que « tuer » ou « ramasser », un seul idéogramme suffit. Expressif, non ?
A partir des seize Chipwits de départ vous pouvez créer seize programmes originaux. Le programme qui détermine la personnalité de chaque Chipwit se divise en un tableau principal et neuf sous-tableaux. Chaque tableau est composé de quarante mini-instructions reliées entre elles et disposées suivant une matrice 8 × 5. A vous de jouer les Pygmalion pour faire de votre cyber une créature gloutonne, meurtrière ou mélomane. Neuf instructions d'actions primaires sont simples à utiliser dès le départ. Votre robot apprend entre autres à sentir, ramasser, bouger ou tuer et même à décider au hasard avec l'instruction « pile ou face ». Les choses se corsent si l'on s'attaque à la programmation avancée (la bien nommée) et aux mémoires de nos petits anges de silicium.
Chaque robot possède trois mémoires dif- ▶

Tous les coups sont permis dans ce duel motorisé à la « Max »

férentes concernant respectivement les objets, les mouvements et les nombres. Chaque mémoire contient jusqu'à deux cent cinquante-six instructions qui permettront à Greedy (ou Carusoid) de se souvenir du parcours qu'il a effectué pour pénétrer dans une salle ou encore de comparer l'objet devant lequel il se trouve avec ceux qu'il a en stock. Ouf ! Votre créature est fin prête à subir l'épreuve du feu et à mettre son savoir en pratique. Selon ses caractéristiques, elle sera championne dans une aventure et néophyte dans une autre.

Notre premier robot était gauche et maladroit en toutes circonstances. Les aventures sont réparties en quatre niveaux de difficultés. Il en existe deux de chaque. Le nombre de salles et de rencontres indésirables sont proportionnelles au degré de difficulté. Dans « Octopus garden » votre robot doit ramasser un maximum de disquettes réparties dans les bras de la pieuvre. Celle-ci occupe quarante-quatre salles réparties en huit zones et est parasitée par d'innombrables électro-crabs, ennemis jurés des robots.

Chipwits est un bon logiciel d'apprentissage à la programmation. Ses qualités ludiques sont plus discutables. Une fois le robot pro-



Chipwits

grammé l'utilisateur doit se contenter au rôle d'observateur. Se familiariser avec le langage et les tableaux d'instructions demande patience et persévérance.

D'autant que le manuel anglais, détaillé et pratique, n'a pas été traduit jusqu'à présent. Un logiciel sophistiqué et intéressant à déconseiller néanmoins aux joueurs.



Grand Prix

Qui n'a rêvé un jour d'être pilote de course ? Qui plus est vedette sur son propre circuit. Voici deux jeux pour modeler circuits, véhicules, conditions climatiques et paysages d'arrière-plan.

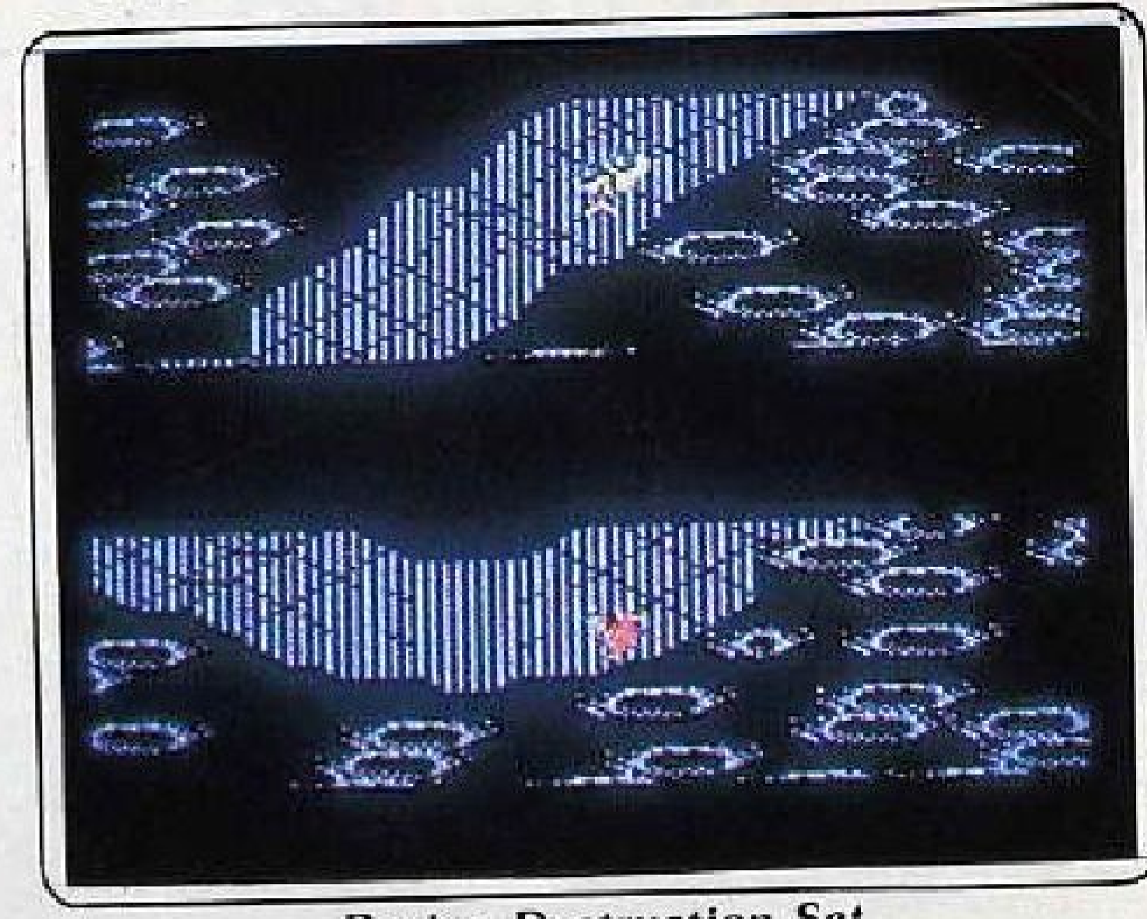
Finis les normes, agréments et homologations restrictives, vous êtes maître du jeu.



Racing Destruction Set

Racing Destruction Set. Dément, démoniaque, furieux et sanglant le *Racing Destruction Set* décoiffe. Certainement le plus complet du genre. Il y en a pour tous les goûts, du grand prix prestigieux : Monaco, Monza ou Estoril, au challenge ultime à la « Mad Max ». Le principe de base ne varie pas : deux véhicules sont sur la case départ. Que le meilleur ou le plus rusé gagne. Le fair-play est de rigueur dans l'option « racing ». Si l'on choisit la phase « destruction », en revanche, tous les coups sont permis. Quelques chiffres : trois niveaux de difficulté, treize gravités différentes pour les Mercuriens, Saturniens ou Martiens selon la planète élue, quatre graphismes à la carte : track, motox, abstrait ou lunaire avec cratères à la clé, dix véhicules différents, cinquante circuits prémémorisés.

Sans aucune manipulation vous pouvez jouer dès le départ en sélectionnant un des circuits prémémorisés. Une option de démonstration vous permet de visionner le terrain, tronçon par tronçon, tel un vrai « pro ». Si vous avez choisi l'ordinateur pour disputer ce duel motorisé, sachez qu'il est possible d'affronter un computer « novice », « expert » ou « pro ». L'écran est divisé en deux fenêtres horizontales, qui permettent de suivre sa progression ainsi que celle de l'adversaire. Le maniement du joystick demande doigté et délicatesse. Le pilotage est un peu déroutant au début. La droite et la gauche sont celles du conducteur du véhicule alors que la piste est vue d'avion. Le bruitage, très réussi, souligne la moindre incartade en dehors des pistes balisées. Le véhicule rebondit, virevolte ou s'écrase avec fracas, en des triples saltos impressionnants. On s'en donne à cœur joie dans le premier niveau de difficulté. Les crashs sont sans conséquence sur le score final. Venons-en à l'option éditeur. Le circuit se construit tronçon par tronçon. Il est ainsi possible de combiner vingt tronçons différents : croisements, patte d'oie à droite, patte d'oie à gauche, ligne droite, dos d'âne plus ou moins escarpé (la hauteur est modulable), sauts, tournants verglacés ou boueux... La piste s'étend sur une matrice de huit sur huit tronçons. Tout cela se fait au joystick et est malheureusement assez



Racing Destruction Set

long. Surtout à la fin, lorsque l'ordinateur relève une à une les incompatibilités qu'il s'agit de corriger.

C'est d'autant plus fastidieux que les circuits prémémorisés sont très complets. Outre tous les circuits « grand prix », les plus ▸



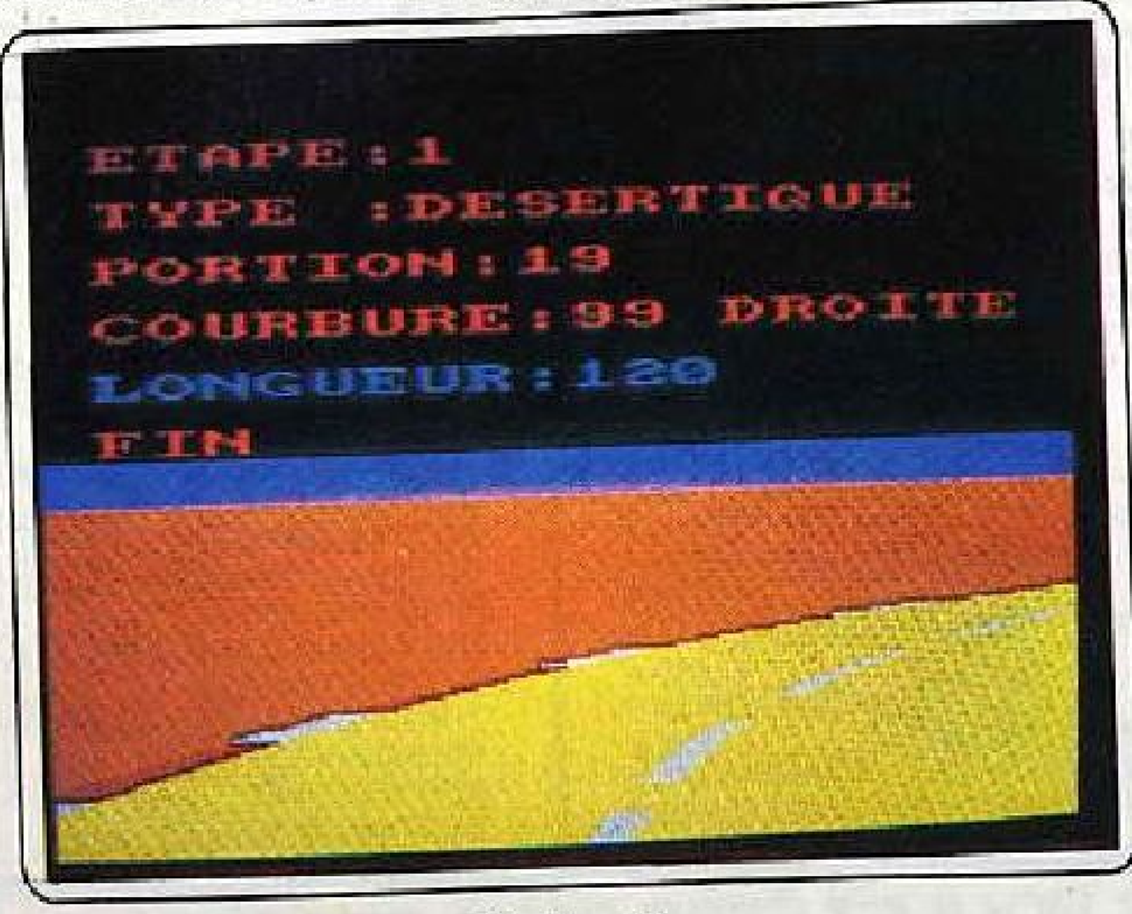
A vos joysticks pour bricoler à l'infini des flips rebondissants.

grandes pistes d'entraînement et douze pistes américaines principales, huit pistes fictions épuisent les possibilités de création. « Snake » s'enroule en des circonvolutions démoniaques. « Jumps » malmène le véhicule qui rebondit dans tous les sens.

Pour les véhicules le choix est nettement plus amusant. Au menu : dix engins des plus classiques, jeep, buggy, formule un ou motocross aux plus fantastiques tels la lunar-rover. Une fiche signalétique détaille les caractéristiques principales de chaque voiture. En jouant sur la qualité des pneus, la taille du réservoir, la carrosserie et le chargement d'armes on modifie l'adhérence sur la glace, la boue ou le bitume, le poids, la vitesse de pointe, les accélérations et la résistance aux chocs qui, eux, ne sont pas paramétrables directement. Un « break » doté de solides protections et d'un réservoir important ne battra pas des records du monde. En toute logique la vitesse est inversement proportionnelle au poids. Les bolides de formule un seront plus sensibles aux accrochages. Suivant vos priorités vous choisirez la « sting ray » pour la rapidité ou au contraire le véhicule lunaire pour son adhérence et sa résistance aux chocs. Il est primordial d'adapter son véhicule au circuit sélectionné. Prendre la « lunar-rover » pour disputer le circuit « killer » est par exemple sans intérêt. A la moindre bosse elle s'essouffle lorsqu'elle ne reste pas bêtement coincée par le plus petit dos-d'âne. L'aventure tourne court immédiatement. Il est en revanche intéressant d'observer et de comparer la tenue de route des deux modèles de motos. Ou d'observer les performances respectives de la buggy et de la motocross placées sur la ligne de départ du circuit de Daytona.

Les amateurs d'autos tamponneuses ou de courses meurtrières apprécieront la possibilité de déposer sur son passage mines sanglantes et flaques d'huile pour les dérapages incontrôlés. Le joystick permet de modifier la vitesse pour prendre son élan ou au contraire de ralentir afin d'amortir les bosses. La qualité du graphisme, des bruitages et la finesse des paramètres font de ce *Racing Destruction* le must de tous les Alain Prost ou Nicky Lauda en puissance.

Rallye 2. Plus modeste mais aussi plus simple, *Rallye deux* ne joue que sur la modification de la piste et de son environnement



Rallye 2

géographique ou météorologique. Le véhicule lui ne change pas. Ce logiciel s'inspire des jeux d'arcade classiques dans son principe de base. Au volant de votre bolide, vous disputez dix étapes successives contre « vous-même ». Pour les gagner, il suffit d'éviter les autres voitures et de garder son cap sans quoi votre énergie décroît rapidement. La voiture réagit avec un certain décalage à vos changements de cap. Comme sur un bateau il faut donc anticiper les virages pour tenir la route. Un truc pour progresser sans mal jusqu'à la dixième étape : se placer en permanence sur le bas-côté droit de la route. Cela abîme la voiture et fait baisser le potentiel d'énergie. Mais on évite alors sans mal tous les concurrents en obtenant des bonus à chaque voiture doublée. C'est sans grand intérêt mais permet de gagner sans effort. Passons sur cette petite erreur de programmation. *Rallye 2* offre la possibilité d'éditer dix étapes, chacune étant composée de vingt portions. Sept types de pistes sont proposés : ensoleillé, désertique, brouillard, littoral, sur pont, nuit et enneigé. Le type est fixé une fois pour toutes par étape. Il n'est malheureusement pas possible de disputer une portion sur pont suivie d'une traversée dans le brouillard. C'est assez logique si l'on considère qu'il y a unité de temps par étape. Les modifications portent donc essentiellement sur la longueur des tronçons de piste, de zéro à cent vingt, et sur leur courbure. La route peut être inclinée vers la droite ou vers la gauche selon un barème qui va de zéro à quatre-vingt-dix-neuf. Aux deux extrêmes des réalisations obtenues : une étape très sinueuse avec des virages secs et courts et une étape « troisième âge », courbure nulle et tronçons maximums. La sélection des différents paramètres se fait aisément et rapidement à l'aide du joystick. *Rallye 2* est simple, facilement manipulable mais offre peu de possibilités.

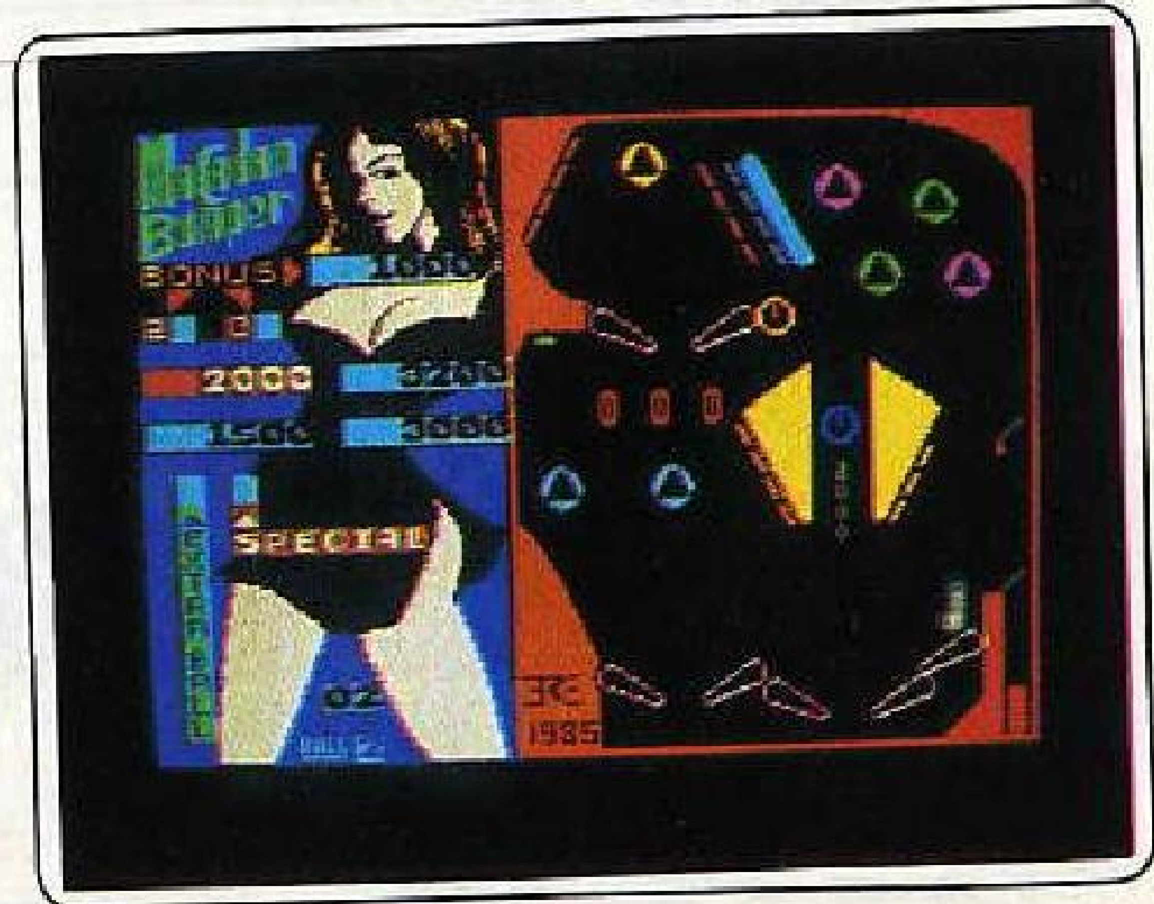
Un logiciel moyen de gamme comparé à *Racing Destruction Set*.

Flips en kit

Ils revendiquent tous des qualités de souplesse et d'adaptation. Nous en avons sélectionné deux réellement paramétrables : *Pinball Construction Set* et *Macadam Bumper*. A vos joysticks et claviers pour combiner targettes, cibles, bumpers et ressorts multiples en un cocktail détonnant et... rebondissant.

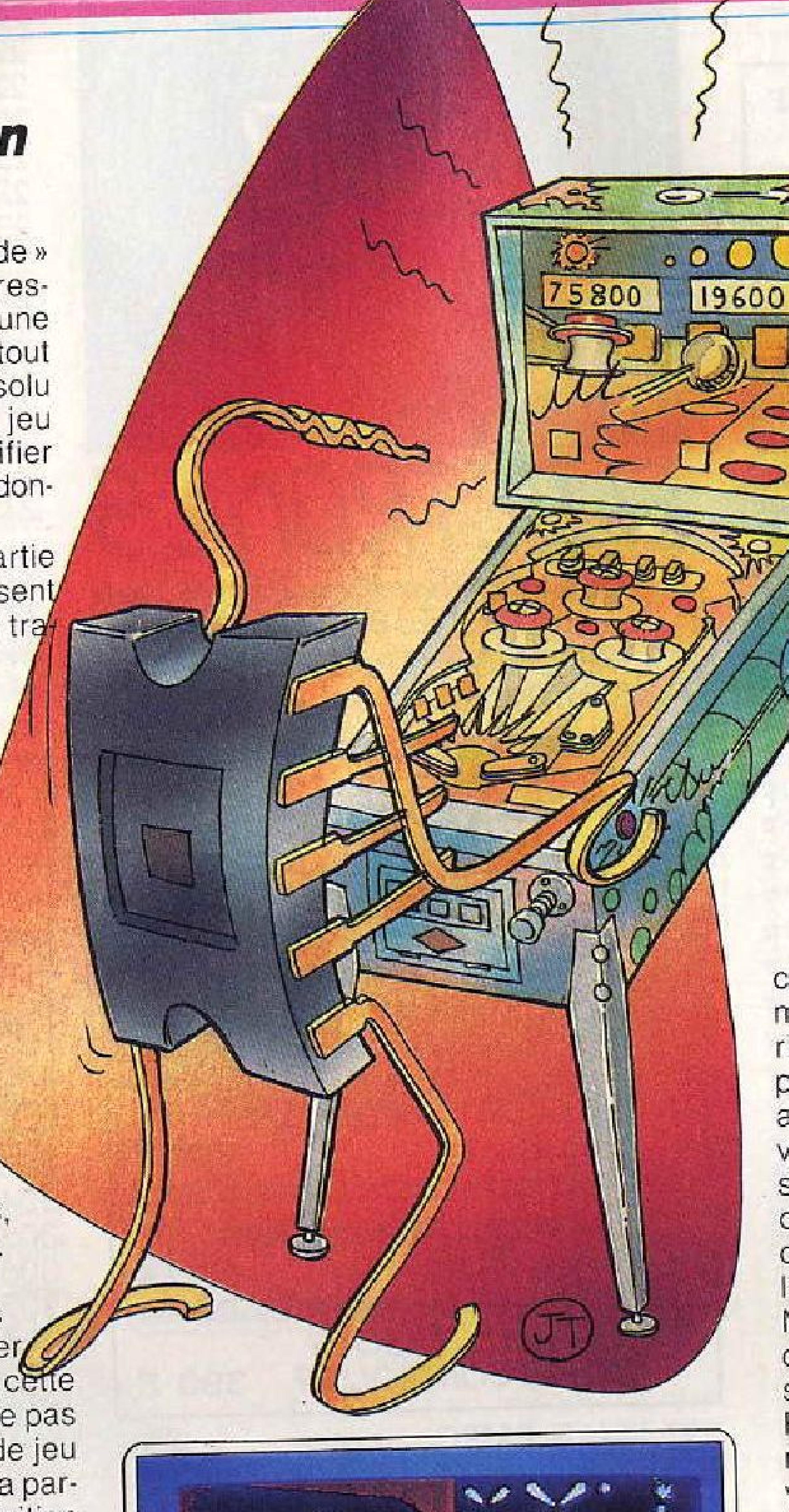
Macadam Bumper. Adapter un flipper à la micro-informatique n'est pas une chose facile. Si ce célèbre jeu de café s'accom- ▸

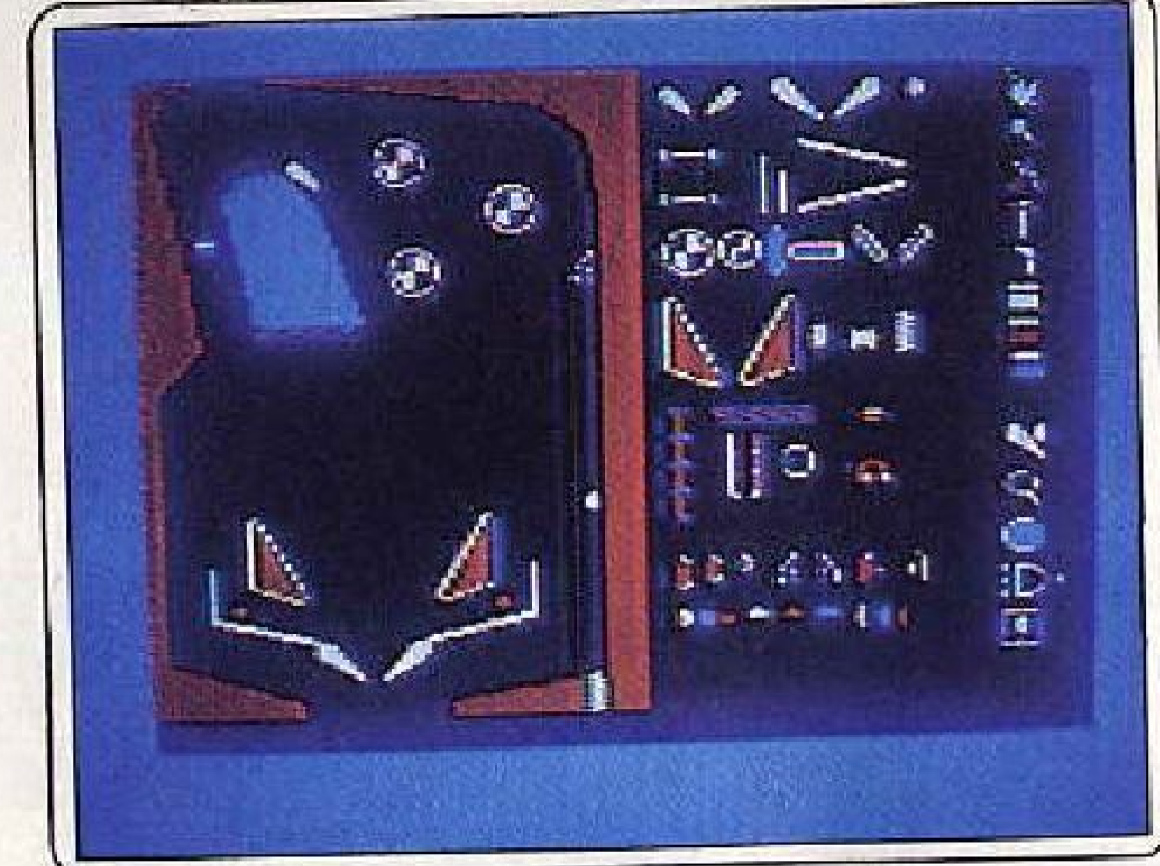
Macadam Bumper



Les maniaques de la difficulté peuvent s'en donner à cœur joie

mode fort bien de l'ambiance « chaude » des salles de jeu, les programmes correspondants souffrent bien souvent d'une navrante platitude. *Macadam Bumper* (tout comme *Pinball Construction Set*) a résolu ce problème. Plus qu'un simple jeu d'arcade, ce flipper vous invite à modifier et reconstruire sans arrêt les formes et données de jeu.
Un tableau asymétrique occupe la partie droite de l'écran. A gauche, apparaissent les divers éléments de base du flipper traditionnel. Si la version de base est déjà fort intéressante, il est vraiment agréable de pouvoir, au fur et à mesure du jeu, adapter l'ensemble à vos goûts personnels. Première modification, la forme du tableau. La bordure du flipper et le couloir de lancement peuvent prendre, par le maniement du joystick, des asymétries plus qu'étonnantes. Prenez garde à ne pas créer de cuvettes ou recoins qui bloqueraient votre balle. Deuxième manœuvre, positionnez judicieusement les divers éléments de votre tableau. Une douzaine de bumpers, targettes, cibles ou flips sont ainsi disponibles. Pour imaginer alors les trajectoires farfelues de vos balles futures, vous pouvez, à chaque modification, tester la nouvelle composition. Si l'intérêt de cette composition est évident, il s'agit de ne pas encombrer outre mesure le tableau de jeu au risque d'enlever toute stratégie à la partie. Le dernier critère de redéfinition concerne votre balle. Si l'élasticité des bumpers est modulable, la vitesse de la balle reste de même à définir. La fonction « stroboscope » enrichira de même la partie en provoquant un clignotement de la balle plus ou moins accentué.
Du côté des scores et bonus, le nombre des points gagnés est réglable pour chaque targette ainsi que la sensibilité du tilt et le taux d'obtention de l'extraball.
Devant tant de modifications, il sera difficile au début de contrôler le maniement et le positionnement des divers éléments. Tout se passe au clavier. La lettre « D » efface le tableau. Puis il vous faut déplacer le curseur de sélection et taper, sur l'ordinateur, la touche qui correspond à la cible ou à la targette à placer.
Si vous désirez contrôler, la partie à l'aide du clavier, vous avez la possibilité de choisir vos propres touches opérationnelles (les gauchers apprécieront...). Vos compositions seront finalement stockées sur cassettes et feront de *Macadam Bumper* un flipper dont on ne se lasse jamais ! Ce programme, disponible en version *Oric*, *Spectrum* et *Amstrad*, offre davantage de possibilités pour la dernière machine précitée.





Pinball Construction Set

Pinball Construction Set. Créé en 1983, ce programme reste encore aujourd'hui un best du genre. Tout comme *Macadam Bumper*, ce flipper redéfinissable offre une kyrielle de possibilités de jeu. Plus qu'un simple jeu d'arcade, il laisse à son acquéreur la possibilité de toujours innover et associe l'action, la recherche et la création. Le tableau principal fait apparaître un écran partagé en deux fenêtres. Sur la gauche, le flipper, à proprement parler, est encore vierge de tous éléments. Ces derniers sont représentés sur la droite : on y remarque les bumpers, les fiches diverses, les targettes et flips classiques. A l'extrême droite du tableau, treize symboles constituent le menu général de création.
La première manœuvre consiste à définir le cadre du flipper, sa forme et sa symétrie. Une quinzaine de points d'angle mobiles permettent de modifier la la structure du tableau de façon multiple. Forme classique, allongée, étoilée ou cloisonnée, le programme laisse au créateur le soin de personnaliser son jeu de façon attrayante. La couleur est de même au rendez-vous : un bon coup de pinceau et voilà votre tableau rose, vert, jaune... Les maniaques de la difficulté peuvent aussi rendre le cadre invisible... Il faut maintenant « remplir » votre flipper. La mise en place des différents éléments s'exécute selon les manœuvres d'un programme classique de création graphique. Le curseur dessine les segments, « boîtes » ou cercles, les ciseaux corrigent vos erreurs et le marteau place les repères des figures intérieures. La disposition des flips est gérée par une fonction indépendante. Notons aussi la présence d'une loupe qui affine votre travail et permet notamment d'apposer votre signature à l'écran ! La qualité de ces fonctions graphiques autorise toutes les dispositions, tant au niveau du jeu que pour la beauté finale de l'ensemble.
Malgré tout cela, la taille réduite du tableau de jeu (un demi écran) réclame une précision et une « finesse » de tracé exemplaires. Prenez garde de ne pas encombrer outre mesure votre flipper ou de provoquer des voies sans issues dans lesquelles votre balle se bloquerait.
Vous voici fin prêt à mettre en jeu votre première boule. L'option « World » gère les quatre critères suivants : rapidité de la balle, élasticité des rebonds, force de pesanteur et force de renvoi des bumpers. Ces paramètres vous procurent, à leur niveau moyen, un jeu classique. Réduisez la pesanteur et augmentez l'élasticité : votre balle devient folle, rebondit à une vitesse prodigieuse pour ensuite « planer » littéralement lors de sa descente vers les flips... Le jeu atteint, par ces diverses modifications, les sommets de l'humour et de la difficulté !
En ce qui concerne les scores et bonus, les conditions d'obtention des points sont également redéfinissables. Six centrales sont à votre disposition. A vous de relier chacune d'elles à l'élément voulu après avoir fixé le taux de bonus qui lui est accordé. Sept timbres musicaux donnent au jeu un univers sonore attrayant. Toutes ces modifications sont représentées, à l'écran, par un véritable schéma de câblage électrique. Vous déplacez les fils, débranchez telle ou telle centrale pour la reconnecter ailleurs et y brancher le timbre voulu.
Il arrivera bien un moment où vous serez ▶

Un zeste de chausse-trappes saupoudrez de pièges et consommez

enfin satisfait de votre travail. La sauvegarde sur disquette, accessible au menu général, vous permettra alors de stocker en mémoire toutes vos créations. *Pinball Construction Set* répond à tous les critères d'un bon flipper. Si la composition du tableau est relativement complexe, le maniement des diverses fonctions reste d'une précision agréable. L'animation graphique du jeu est excellente tant au niveau du mouvement que de la nervosité des flips. Bref, un flipper dont on ne se lassera pas de sitôt !

Paramètres, en option

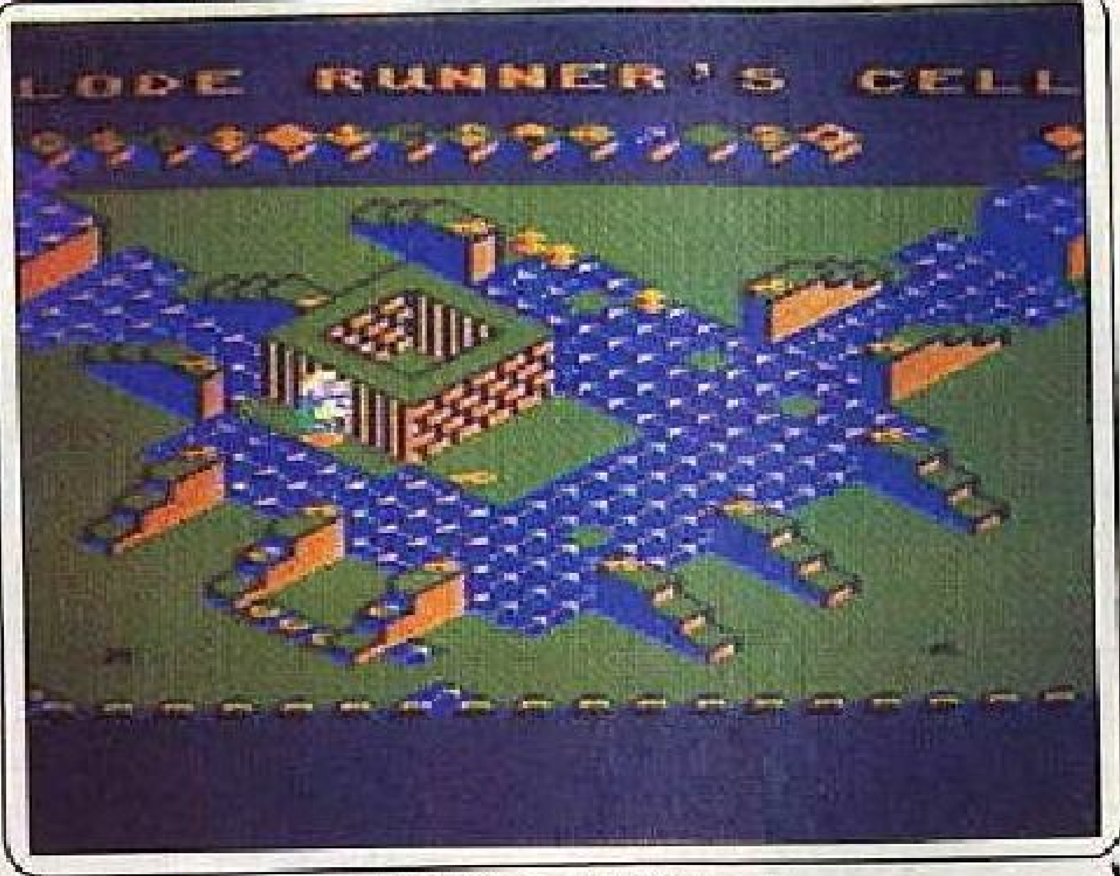
Certains jeux d'action offrent la possibilité de créer ses propres salles. A la différence des logiciels précédents, largement paramétrables, l'option « éditeur » se limite ici à quelques éléments. La reconfiguration n'est qu'accessoire au jeu principal, mais n'en demeure pas moins un « plus » pour le joueur imaginatif. La liste n'est pas exhaustive.

Lode Runner. L'empire Bungeling écrase le peuple de dîmes, gabelles et taxes diverses. *Lode Runner*, Robin des bois galactique, s'est donné pour mission la reconquête du butin. Est-il encore besoin de présenter ce petit coureur de fond ? Inlassablement à la recherche des coffrets d'or, poursuivi sans répit par les gardes de l'empire, Lode Runner parcourt sans trêve échelles et cordes raides. Grâce à son pistolet laser il peut neutraliser momentanément ses adversaires en creusant des pièges espiègles. Creuser lui permet aussi parfois d'accéder à un coffret bien protégé ou d'échapper de justesse aux gardes. Les trous se referment d'eux-mêmes peu de temps après. Ces aventures sont sans fin. Enfin presque, le jeu compte plus de cent cinquante salles sans compter vos propres réalisations. Chaque tableau a son truc pour passer à l'épreuve suivante. La somme de ces « coups de pouce » a été réunie dans le « championship lode runner hint book ». Simple mais amusant, *Lode Runner* a entraîné des milliers de passionnés dans son sillage. La possibilité de créer ses propres salles n'a pas été étrangère à ce succès. Cette création se fait au clavier à partir des huit éléments de base : trappes, portes, échelles, sol meuble (que l'on peut creuser), sol dur (inattaquable), corde raide, coffrets précieux et blancs. Combinables à l'infini pour générer les salles les plus complexes.

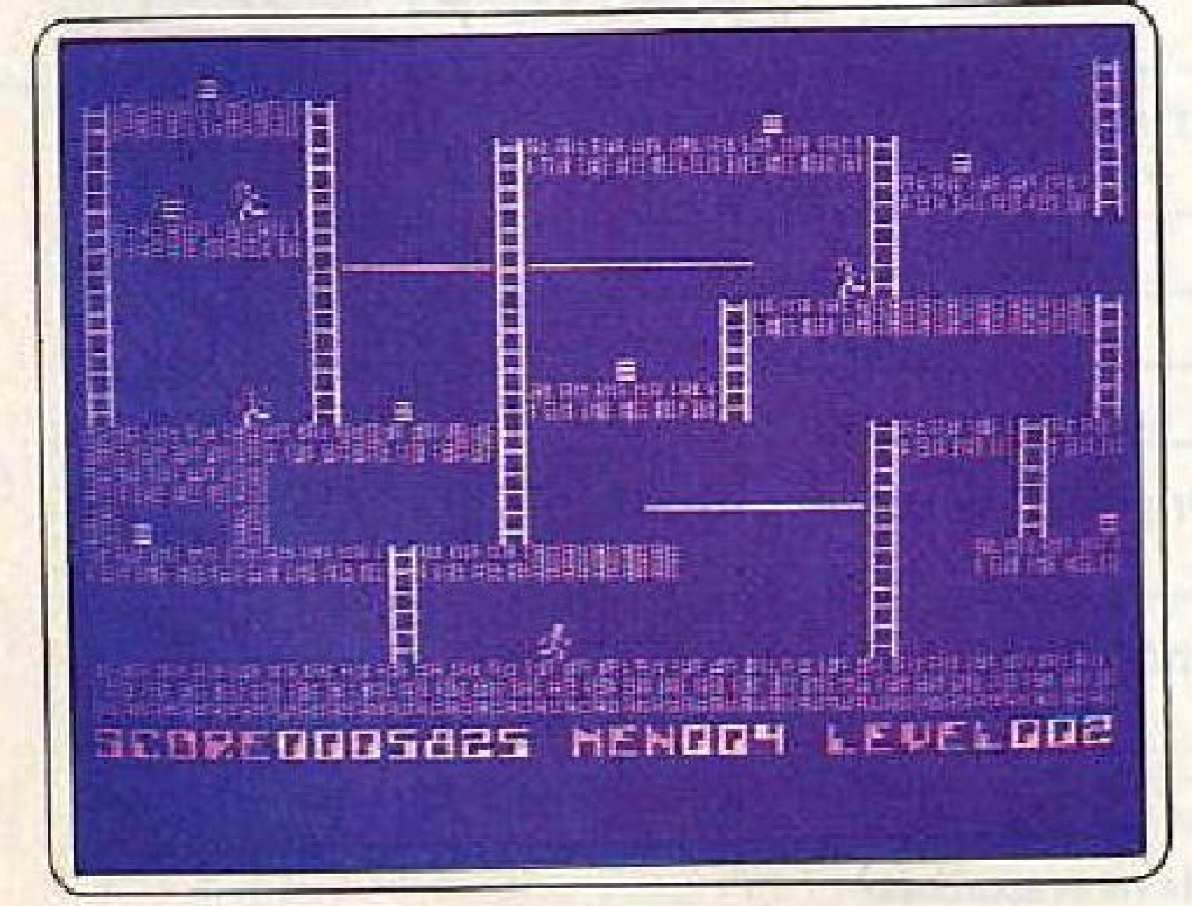
Une deuxième version de *Lode Runner* a d'ailleurs été réalisée à partir des créations de dix champions. Ce « championship » *Lode Runner* ne comporte aucune option création. Le graphisme est identique. L'éditeur a trouvé le filon, ou comment rentabiliser son logiciel à moindres frais et à moindres risques. Seul intérêt de cette version : sa difficulté qui n'amusera que les mordus du genre. De plus le graphisme accuse un sacré coup de vieux par rapport aux nouveautés 85.

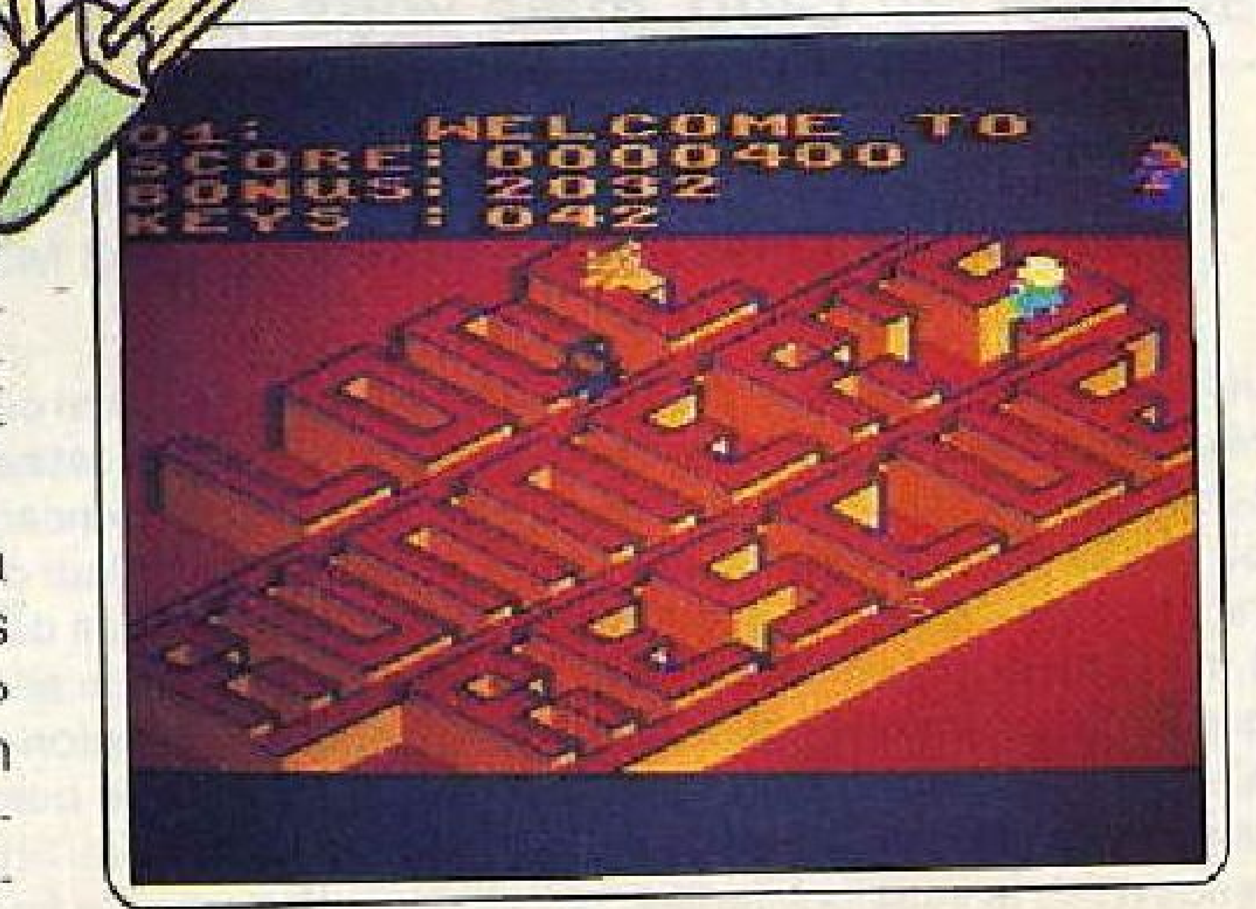
Lode Runner Rescue. La troisième version est, elle, beaucoup plus intéressante. En fait elle s'éloigne singulièrement des deux autres. Le graphisme, entièrement nouveau, est en relief. Pour la petite histoire, le héros a finalement succombé aux pièges des gardes Bungeling. Sa fille, Alexandra, n'écoutant que son courage part à sa recherche à travers un labyrinthe comprenant plus de quarante salles. Infatigable moissonneuse, elle récolte le maximum de clés sur son passage. Clés qui ouvriront finalement les portes de la geôle de Lode Runner. Pour cela elle dispose de quatre vies. Plus agile que son père, elle peut nager et sauter par-dessus les gardes. Petites innovations : les champignons et le chat magique. Une vie supplémentaire vous est accordée si vous réussissez à attraper cet insaisissable animal. A chaque fois qu'Alexandra mange un champignon elle grandit miraculeusement. Elle peut alors enjamber deux cubes et sauter du haut de trois cubes sans dommages. En cas de pépin n'hésitez pas à plonger, les gardes ne savent pas nager. La création de nouvelles salles est d'une simplicité enfantine. Répartissez harmonieusement les carrés d'eau et de terrain.

Saupoudrez généreusement de clés et de champignons. Ajoutez un zeste de relief. Deux trois pincées de sens uniques qui obligent les gardes à emprunter la direction voulue. Remuez le tout et consommer sans modération. Rapide et amusant, *Lode Runner Rescue* apporte une nouvelle dimension à la série des « collecteurs ».



Lode Runner Rescue

Lode Runner


Lode Runner Rescue


Modifiez, compliquez vos logiciels à l'envie : pour varier les plaisirs

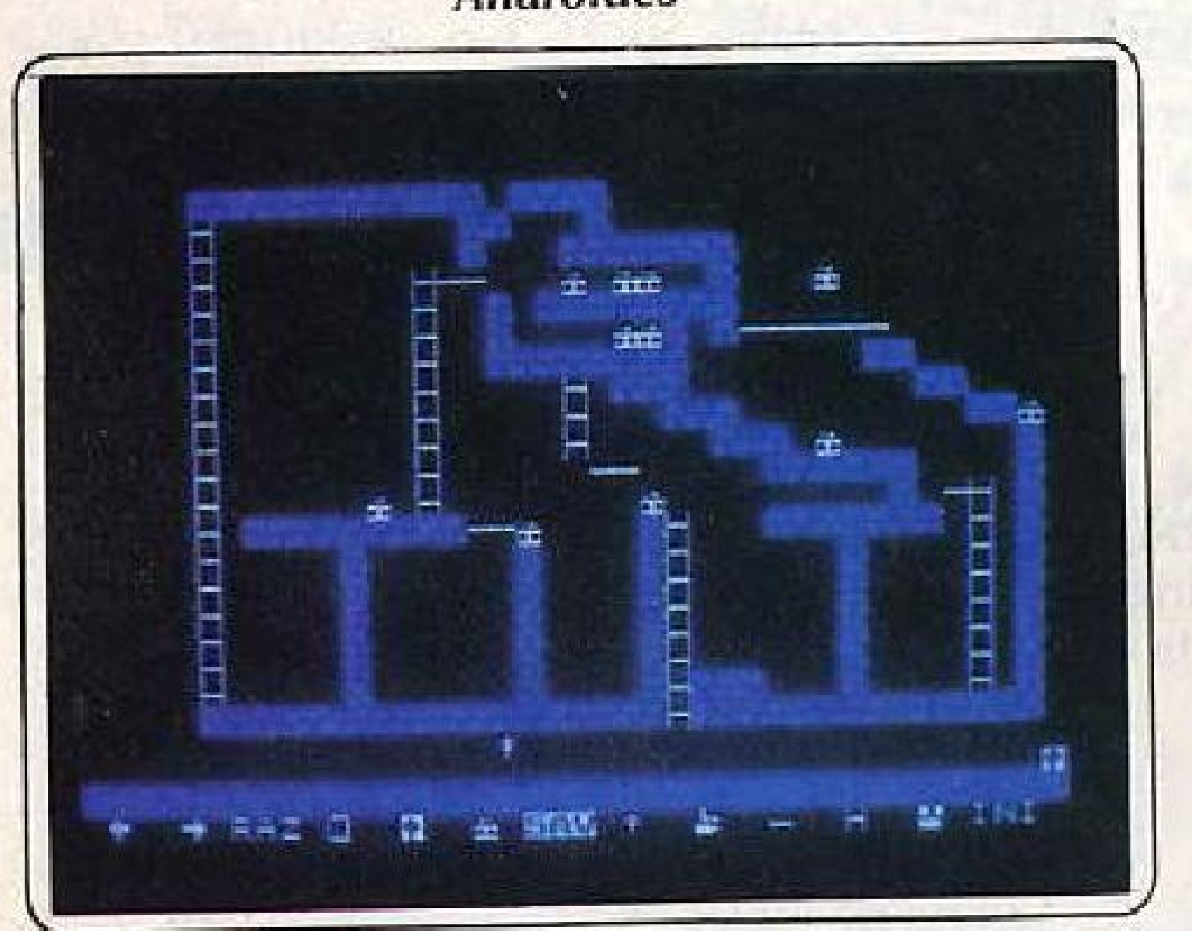
Androïdes. Copie conforme de *Lode Runner*. Le succès attire toujours les imitations. Poursuivi par les méchants robots vous cherchez à récolter un maximum de colis répartis sur dix tableaux. Rien de bien nouveau. Le graphisme est moins bon que celui de *Lode Runner* mais correct pour les *Thomson*. L'animation est identique. L'option éditeur est simple d'utilisation. Colis, cordes, briques et échelles s'agencent à l'envie. Que dire de plus ? *Androides* = *Lode Runner* sur *Thomson*.

Fox. Le petit hélicoptère affamé de champignons géants se débat à travers les murs de lianes d'une jungle envahissante. Les araignées venimeuses, les fleurs rouges carnivores et les tirs de barrages guettent la moindre inattention. Vous disposez de cinq vies et de six munitions à chaque fois. Celles-ci peuvent vous servir aussi bien à anéantir les araignées qu'à frayer votre chemin à travers la forêt. Rigolo et bougrement difficile, *Fox* est un bon jeu d'action classique. Pour varier les plaisirs, une fois les seize salles parcourues en long et en large, vous pouvez jongler avec les lianes, tirs de barrages, hélicoptères ennemis, araignées et champignons. La fréquence de tir peut prendre une valeur comprise entre 1 et 500. Le stock de murs de lianes et de fleurs rouges est illimité. La création est facile et rapide. Un logiciel recommandé aux fanas du joystick.

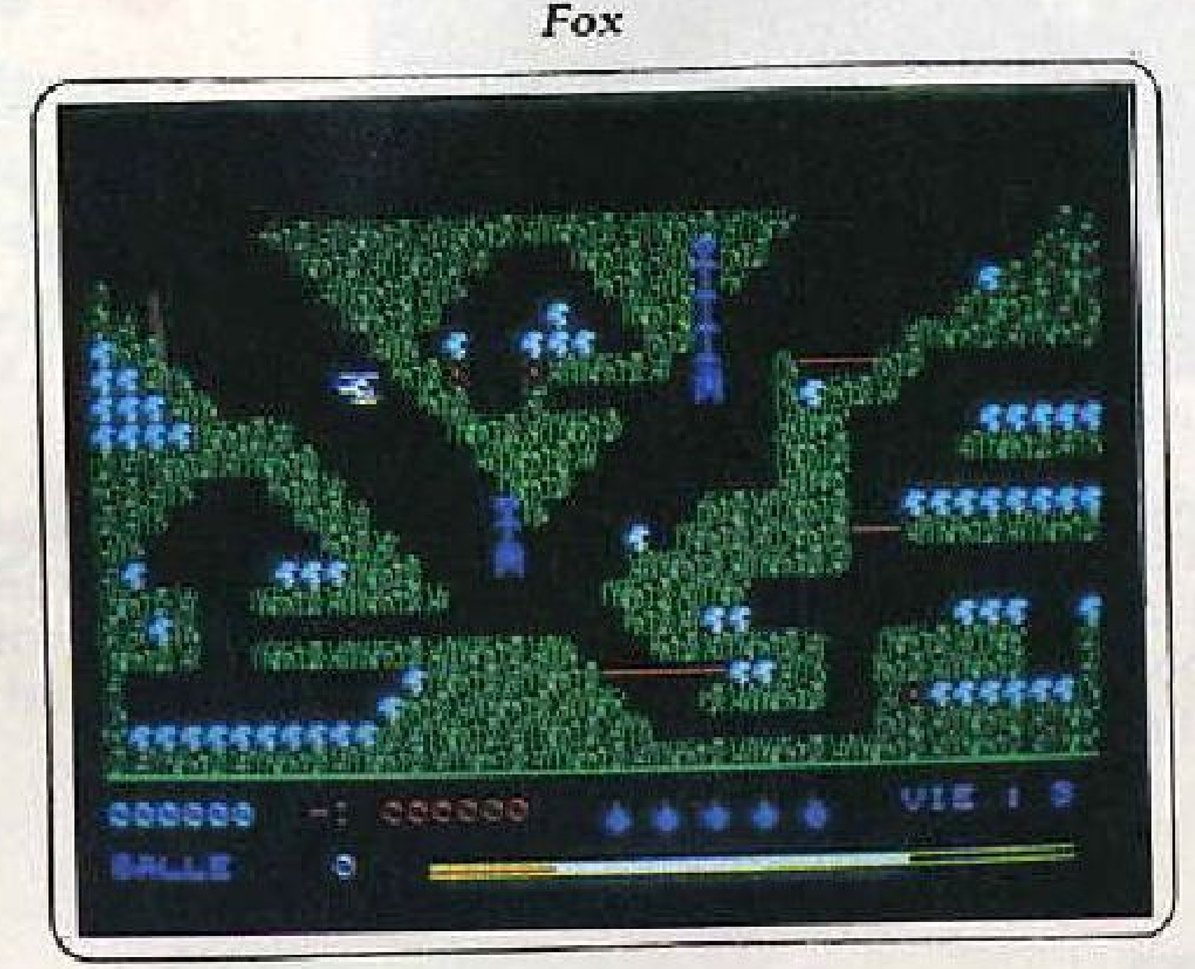
Lombrix. Dans ce logiciel, vous incarnez un sympathique lombric, doté d'un appétit dévorant. Guidez-le pour lui faire engloutir toutes les pastilles du labyrinthe, et cela sans jamais le faire rencontrer son corps de plus en plus long. Pour compliquer le tout, vous ne disposez que d'un temps limité. Votre parcours comporte un total de trente-six tableaux différents. Mais il est possible de redéfinir chacun d'eux grâce au programme éditeur fourni sur l'autre face de la cassette. Contrôlez le déplacement du curseur à l'aide des touches-flèches. Puis remplissez l'écran vide à l'aide de symboles graphiques prédéfinis, représentant les murs, les obstacles, la nourriture et les pilules de ralentissement. Il est ensuite possible de modifier la couleur des différents éléments de l'écran. Une fois votre composition terminée, il ne vous reste plus qu'à indiquer au programme la valeur de chaque pastille (qui conditionne l'allongement du ver), puis essayer et sauvegarder par la suite. Un jeu simple mais amusant.

Olivier Hautefeuille,
Jacques Harbon,
Nathalie Meistermann

Androïdes



Fox



Lombrix



15 LOGICIELS DE CONSTRUCTIONS SETS AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	TYPE	SOPHISTICATION	MANIABILITÉ	RÉSULTAT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT
ANDROIDES	Infogrames	MO5, TO7, TO70	K7	Jeu d'échelle	**	****	**	**	**	**	***
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	Disquette	Jeu de rôle	*****	*****	*****	****	**	***	*****
ADVENTURE WRITER	Codewriter	C 64, Atari 800	Disquette	Aventure	****	***	****	–	–	–	****
CHIPWITS	Epyx	C 64	Disquette	Programmation de robots	*****	**	**	***	***	***	****
FOX	Cadre	TO7, TO70, MO5	K7	Action	***	****	**	***	***	***	***
LODE RUNNER	Broderbund	Atari, MSX	Disquette	Jeu d'échelle	**	****	**	**	**	**	***
LODE RUNNER RESCUE	Synapse	Atari, C 64	Disquette	Action	***	*****	****	****	****	***	****
LOMBRIX	Ere Informatique	Spectrum	K7	Action	***	******	***	***	**	***	***
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	C 64	Disquette	Flipper redéfinissable	*****	****	*****	*****	*****	****	******
MAIL ORDER MONSTERS	Ariolasoft	C 64	Cassette	Arcade (créat. de pers.)	***	****	****	***	***	***	****
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	Disquette	Flipper redéfinissable	*****	*****	*****	*****	*****	*****	******
THE QUILL, PATCH, THE ILLUSTRATOR	Gilsoft	Spectrum	K7	Aventure	******	****	******	*****		****	******
RACING DESTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	K7 et Disquette	Rallye automobile	*****	*****	*****	****	****	*****	*****
RALLYE 2	Loriciels	Amstrad	K7	Rallye automobile	***	*****	***	****	***	***	***
WIZARD	Ariolasoft	C 64	Disquette	Arcade (créat. de tabl.)	****	****	****	****	****	***	*****

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB



egardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue Green Soft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

ADRESSES BOUTIQUES :

Nice : **1 rue de la Buffa - 06000 Nice**
Tél. : 93.87.45.72

Annecy : **4, av. Jean Jaurès - 74000 Annecy**
Tél. : 50.51.69.13

Lyon : **32, rue Sala - 69002 Lyon**
Tél. : 78.42.36.80

Monaco : **21, rue Psse Caroline - MC 98000 Monaco**
Tél. : 93.25.62.06



GreenSoft
BP 143
MC 98003 MONACO Cedex
Tél. 93.30.34.59

■ Cartouche
○ Disquette
▣ Cassette
Nouveautés (en rose)

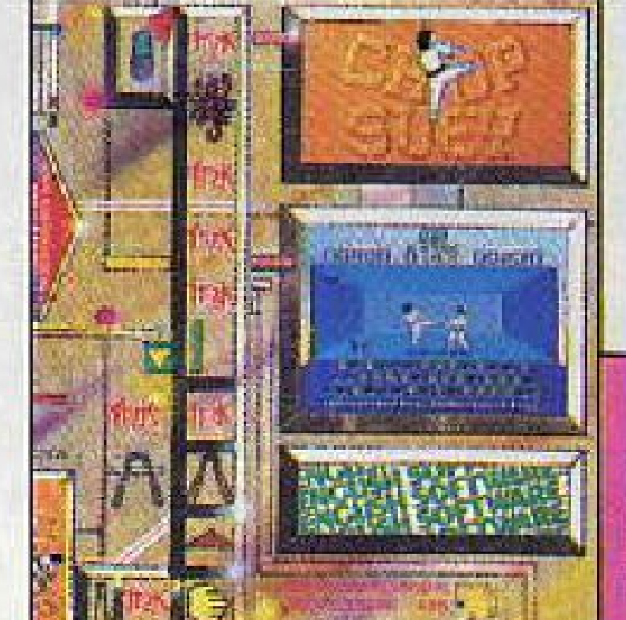
N°	TITRE		APPLE IIc IIe ○	ATARI MICRO ▣	ATARI MICRO ○	COMMODORE C.B.M 64 ▣	COMMODORE C.B.M 64 ○	ORIC 1/ATMOS ▣	THOMSON TO 7 ▣	SINCLAIR SPECTRUM ▣	MSX ▣	AMSTRAD ▣	AMSTRAD ○	TO-9 ▣	MO5 ▣
			PRIX EN FRANCS												
	JEUX D'ARCADE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
001	ROCKY HORROR SHOW	CRL				130	180			130		130			
008	BALLBLAZER	ACTIVISION		140	160										
020	BEACH HEAD	ACCESS			220	130	150			130		140	200		
079	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE				120	180			110		120			
115	SPY VS SPY	BEYOND		130		110	180			110		130			
122	GHOST CHASER	ADVANTAGE		150		150									
152	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN				150	180			110					
209	SKYFOX	EOA	250			140	190								
318	KARATEKA	BRODERBUND	380		380	140	380								
444	RAID OVER MOSCOW	ACCESS				120	150			90					
574	REALM OF IMPOSSIBILITY	EOA		140		140	190								
607	AIRWOLF	ELITE		100		100				80		110	140		
627	FIGHTER PILOT	DIGITAL				130	200			110		100	140		
638	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX				120	180			120					
748	BEACH HEAD II	ACCESS				150	180								
757	CHOP SUEY	ENGLISH		100	150										
760	KARATE	INFOGRAMES							200					200	200
778	SPY VS SPY II	BEYOND				120	180								
848	DANGEREUSEMENT VOTRE	EUREKA				160	200	150		150		150	200		
857	RESCUE ON FRACTALUS	ACTIVISION		140	170	130	170								
880	THE CASTLE OF Dr CREEP	BRODERBUND				140									
881	THE DAMBUSTERS	SYDNEY				150	190			120					
902	CAPTAIN GOODNIGHT	BRODERBUND	380												
907	SCARABAEUS	EOA				130	180								
	JEUX D'AVENTURE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
073	LE CRIME DU PARKING	FROGGY	200												
143	ROBIN OF SHERWOOD	ADVENTURE INTL.				120				120		120			
380	DRAGON WORLD	TELARIUM	340				260								
415	LE MUR DE BERLIN	FROGGY	200												
575	MANDRAGORE	INFOGRAMES	340			330	360		250		250	250	280		250
619	THE LORDS OF MIDNIGHT	BEYOND				110				120		120	180		
625	MIND SHADOW	ACTIVISION					230					120			
787	DOSSIER «G»	COBRA SOFT											150		
883	MEME LES POMMES DE TERRES ONT DES YEUX	FROGGY	200												
888	HACKER	ACTIVISION	330		180	120	160			120		120			
896	SORCERY	ARIOLA				110					120	120			
925	KING'S QUEST II	SIERRA	560												
	JEUX DE SIMULATION		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
046	WINTER GAMES	EPYX				140	210								
142	JUMP JET	ANIROG				140	200				120	140	200		
153	HARRIER ATTACK	AMSOFT				100						100	140		
376	RACING DESTRUCTION SET	EOA				190	210								
584	ON COURT TENNIS	ACTIVISION				130									
603	SLAP SHOT	ANIROG				110	170				110	110	170		
798	TENNIS	JRD	350												
834	F-15 STRIKE EAGLE	MICROPROSE		200		200	200								
852	SUMMER GAMES II	EPYX	330			140	250								
887	WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	ACTIVISION				120									
900	FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE				140	150			110		130	180		
	JEUX DE STRATEGIE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
178	THEATRE EUROPE	PSS		140		140									
761	KNIGH OF DESERT	SSI	550		550										
764	PRESIDENT ELECT	SSI	580												
850	NATO COMMANDER	MICROPROSE		150		150	160								
857	BATTLE FOR MIDWAY	PSS				140				140					
	UTILITAIRES ET CONSOMMABLES		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
074	PRINT SHOP	BRODERBUND	470		380		470								
881	DISQUETTES 5' 1/4 NOIR (SFDD) PAR 10	FUJI	180		180		180								
908	MUSIC CONSTRUCTION SET	EOA					210								
912	BOITE DE RANGEMENT 5' 1/4 DE 50 P.		250		250		250								
913	BOITE DE RANGEMENT 5' 1/4 DE 100 P.		440		440		440								
920	MOUSE DESK	VERSION SOFT	380												



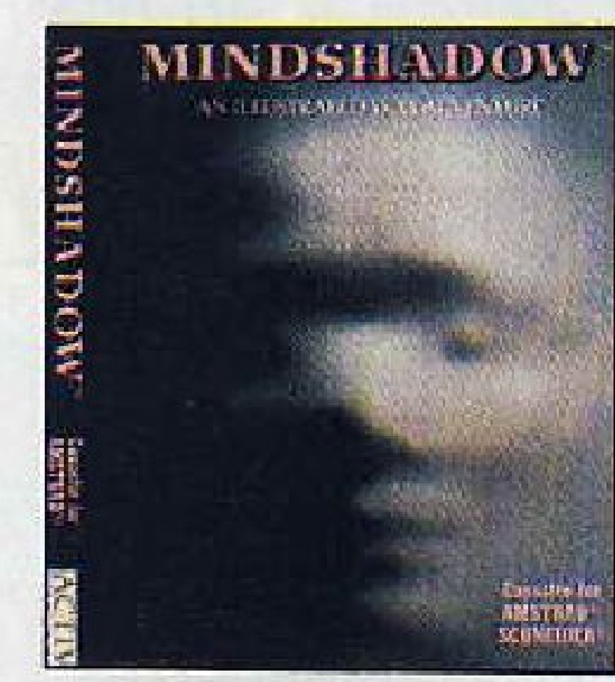
LES NOUVEAUTES



SCARABEUS
Retrouvez la fabuleuse émeraude du Pharaon dans les profondeurs de sa tombe.



CHOP SUEY
Serez-vous le maître du Kung-Fu ?

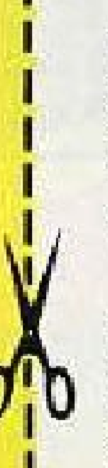


MINDSHADOW
Que faites vous ? Où allez vous ? Mais, au fait, qui êtes-vous ?

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.



A remplir en caractère d'imprimerie. Date ____________

Nom ____________ Prénom ____________

Né le ____________ Adresse ____________

Code postal ____________ Ville ou localité ____________

Marque et type de l'ordinateur ou de la console ____________

Titre(s) et référence(s) choisi(s) ____________

Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art.150 et suivants du Code Pénal).

SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

CHER TILT

INCONDITIONNEL

Je suis un inconditionnel de l'*Amstrad CPC 464* et j'aimerais savoir si l'adaptation de *Mandragore* sur *Amstrad* est celle de la première ou de la seconde version de ce jeu. Ensuite, j'aimerais savoir si *The Dambusters* pour *C 64* va être adapté sur *CPC 464*? (Il semble qu'il y ait deux versions, une de Sierra et l'autre d'US Gold? Si cela s'avérait exact et si l'une des deux versions était adaptée j'aimerais savoir laquelle?)

Un anonyme

Actuellement tous les Mandragore *vendus sont des « deuxième version », c'est-à-dire avec une mise en œuvre plus facile et un confort d'utilisation accru. Mais il s'agit du même jeu, de la même énigme. L'équipe est en train de peaufiner* Mandragore II, *qui proposera une nouvelle aventure.*

CONSOLE ET MICRO

Est-il vrai qu'il est impossible de jouer avec les cartouches *Atari 2 600* sur l'*Atari 800 XL*, sinon quelle est la différence entre une cartouche *2 600* et une cartouche *800 XL*? Merci.

Thierry Millod,
415000 Orléans

La console de jeu Atari 2 600 *(ou « VCS ») n'est pas compatible avec la gamme des ordinateurs* Atari *(600 et 800 XL, 130 XE). De toute manière, les cartouches ne sont pas au même format. Toute erreur de manipulation est donc impossible.*

L'EMBARRAS DU CHOIX

Je voudrais m'acheter un ordinateur à moins de 3 000 F mais je ne sais lequel choisir? Que me conseilles-tu? J'aimerais également savoir quelle est la différence entre un clavier « Azerty » et un clavier « Qwerty »?
Quel est le mieux?
Longue vie à *Tilt*.

Laurent Bordas,
59800 Lille

*Le choix est vaste! Chaque ordinateur a ses qualités et ses défauts. Parmi les moins chers, on citera l'*Atmos, *à tout juste 1 000 francs, parfait pour débuter la programmation et qui possède une ludothèque honnête.*
Le Spectrum *est également intéressant, avec un très grand nombre de logiciels. En ajoutant quelques centaines de francs, on peut hésiter entre l'*Amstrad, *le* Commodore *— dont la ludothèque est inégalée en nombre et en qualité — et les* M.S.X., *dont les prix ont beaucoup baissé au cours de ces derniers mois.*
Le clavier « Azerty » est le clavier français, le « Qwerty » le clavier anglais. Ces noms viennent de l'ordre des premières lettres sur les touches des claviers.

DISPONIBILITÉ

Je voudrais savoir si *The Rocky Horror Picture Show, Rally II* et *Beach Head* sont disponibles pour *Oric/Atmos*. Merci d'avance.

Julien Van Loo,
28330 Authon du Perche

*Non, ces jeux ne sont pas disponibles sur l'*Oric/Atmos.

ET LES JAQUETTES?

Je me demande bien pour quelle raison tu ne mets plus de jaquettes? Je pense que cela est une bonne idée pour « habiller » ses cassettes. Je suppose que beaucoup de Tiltmen sont de mon avis. *Tilt* est un très bon magazine et je lui souhaite longue vie.

Un anonyme

Nous n'avons pas décidé de supprimer les jaquettes de gaieté de cœur. Mais nous avons tant d'informations à transmettre, que nous nous efforçons de remplir au maximum les pages de Tilt, *d'où le sacrifice des quatre pages utilisées par les jaquettes.*

STANDARD

J'aimerais savoir si *Ultima I, II* et *III* sortiront sur le nouveau *Thomson : TO 9*. Est-ce que la prise Péritel est obligatoire pour le *TO 7/70*? Je possède un téléviseur avec seulement la prise antenne. Est-ce que je pourrai brancher le *ZX Spectrum* dessus? Merci d'avance.

Rémi Yerma,
31300 Toulouse

La série des « Ultima » n'est pas adaptée sur le TO 9. *Le* TO 7/70 *possède uniquement une prise Péritel. Le* ZX Spectrum *peut se brancher sur la prise antenne du téléviseur. Mais il doit bien entendu être au même standard que celui du téléviseur (PAL ou SECAM).*

CARTOUCHE US

Tout d'abord bravo pour ta nouvelle présentation.
Je voudrais surtout te demander si des cassettes *Colécovision* importées directement des U.S.A. sont compatibles avec une console *CBS* achetée en France.

William Gachignard,
77350 Le Mée-sur-Seine

Oui, les cartouches achetées aux États-Unis fonctionnent sur les consoles achetées en France.

ENTHOUSIASME

Longue vie à *Tilt*! Fidèle lecteur depuis le numéro 6, je dois avouer que mon enthousiasme va croissant au fil des mois... Et toutes mes félicitations pour votre remarquable article sur *Sorcery* (*Tilt* n° 25) qui est vraiment un logiciel qui mérite toute notre attention tant par les graphismes, la musique, les bruitages que par son action rapide...

NON MAIS!

Je suis un nouvel abonné à *Tilt* depuis quelques mois et je n'ai jamais eu un seul reproche à faire à cet excellent journal, jamais... jusqu'au moment où j'ai lu dans le numéro de novembre 85 une chose qui m'a fait bondir au plafond.
Dans votre article « Micro star » vous avez fait une erreur que je qualifie de honteuse! et je pèse mes mots : vous avez mis 5 étoiles pour la ludothèque du *C 64*, et 6 pour celle de l'*Amstrad*. Je connais moi des gens aux États-Unis possédant plus de 10 000 programmes sur *C 64*, oui j'ai bien dit 10 000. Et en France, certains dépassent les 2 000. Ce sont bien entendu des pirates mais c'est bien chez eux que l'on voit vraiment la dimension et l'extraordinaire machine qu'est notre *C 64*, vieux lion aux dents longues mais qui rugit encore très haut et très fort... et vive Commodore.
NB : J'espère que vous aurez une explication. Et longue vie à *Tilt*.

Cédric Fortin,
Sèvres

Mea culpa... Nul n'est parfait. C'est vrai que la ludothèque du Commodore 64 *est plus complète que celle de l'*Amstrad, *même si le chiffre de 10 000 paraît bien exagéré.*

CRÉATION FRANÇAISE

Tu es toujours « the best » des revues d'informatique mais voici mes questions?
Est-ce que tous les logiciels et périphériques du *C 64* sont compatibles avec le *C 128*?
Pourquoi beaucoup d'éditeurs français négligent-ils de faire des logiciels sur le *C 64*?

Un anonyme

Oui, le C 128 *est entièrement compatible avec le* C 64. *Il accepte aussi bien ses logiciels que ses périphériques. Nous ne sommes pas dans les confidences des éditeurs français. Mais il est facile de constater que sur le* Commodore 64 *les Anglais et surtout les Américains produisent des jeux de très grande qualité, nécessitant des investissements financiers considérables. Rares sont les sociétés françaises capables d'investir des sommes importantes sur un logiciel pouvant rivaliser avec une production américaine.*

AVENTURE ET C 64

J'aime beaucoup ton journal et j'aimerais savoir si des jeux d'aventure célèbres (comme *Sorcellerie, Ultima III*) sont ou seront disponibles en cassettes pour *C 64*?
Merci d'avance.

Lionel Fayon,
58320 Pougues-les-Eaux

A notre connaissance, il n'est pas prévu d'adaptation de ces jeux sur Commodore 64.

TILT INTERNATIONAL

Je vous écris pour vous demander de mettre dans « Sesame » le plus possible de programmes pour *Oric 1/Atmos* parce qu'ici en Italie, l'*Oric* n'existe pas. Alors pour avoir un peu plus de jeux, je fais les programmes que je trouve dans « Sésame ».

Lorenzo Constannidis,
Riesi Sicilia Italie

*Dans « Sésame », nous essayons de satisfaire au maximum les possesseurs des machines les plus courantes, dont l'*Oric/Atmos. *Et merci de nous lire depuis l'Italie. Cela prouve la portée internationale de* Tilt.

COULEUR PLEASE

Je souhaiterais savoir s'il est possible d'obtenir la couleur sur un moniteur vert *Amstrad* en utilisant le cable Péritel (avec son alimentation) d'un *Atmos* sans risque de provoquer des dégats à l'*Amstrad*.

Maurice Herbaux,
34100 Montpellier

Non, cela n'a rien à voir. Pour profiter de la couleur à partir d'un Amstrad *équipé d'un moniteur monochrome, il faut acheter une interface Péritel, qui permet de raccorder l'*Amstrad *à n'importe quel moniteur couleur équipé d'une prise Péritel.*

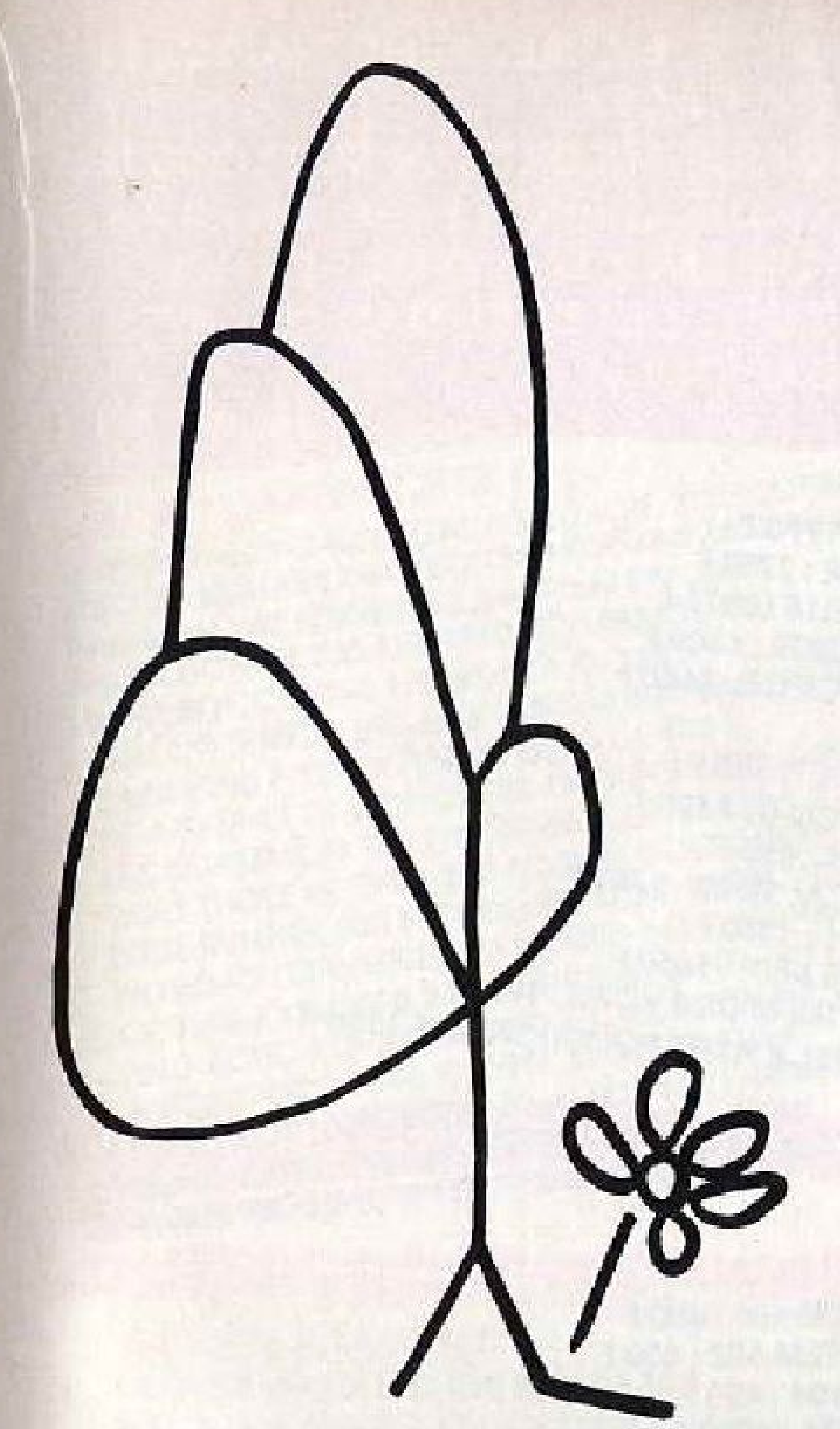
BULLETIN DE SANTÉ

Est-ce vrai qu'Apple fait faillite? J'aimerais savoir, quel est l'ordinateur ayant le plus de logiciels. Merci d'avance.

Benharrosh-Dan,
94000 Créteil.

*Absolument pas! Apple a traversé une période difficile, et perdu de l'argent. Mais son existence n'a jamais été remise en cause. L'*Apple II *est certainement l'ordinateur qui possède le plus de logiciels.*

"Branché de la Micro"



Sur : Apple - Atari - Amstrad - Commodore 64 - Oric - MSX - Sinclair - Spectrum - Thomson.

Vous souhaitez choisir tranquillement vos logiciels de jeux, de programmes éducatifs, d'utilitaires familiaux.

DIF-LOG

vous propose :

- Le **nouveau catalogue 86-1** détaillé et illustré
- Des **informations nouveautés** régulières
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM : ....
ADRESSE : ....
....
CODE POSTAL : ....
VILLE : ....
TYPE DE MICRO UTILISÉ : ....

PRÉNOM : ....
SIGNATURE :

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 20 F en France métropolitaine, 30 F hors hexagone, par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.